

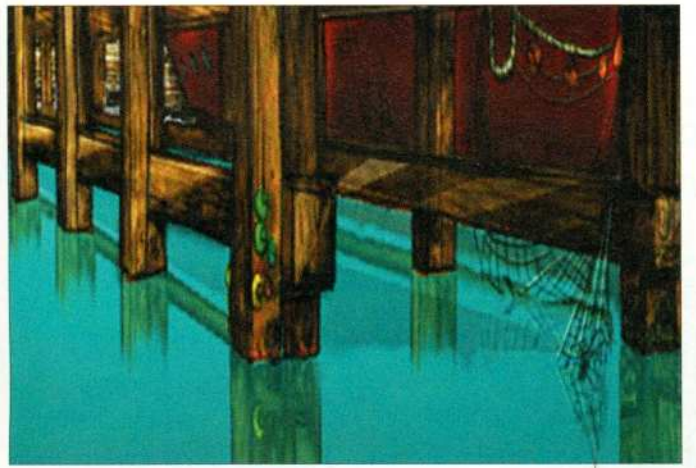
10/97
CYBERMEDIA
SCHNELL: EXPLOSIVE RACING FÜR PLAYSTATION
S 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400 / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
XXL TESTS
90% Final Fantasy 7
87% Formel 1´97
PRÜGELN BIS DAS JOYPAD RAUCHT
Der große Beat´em-Up-Report
Specials, Combos & Kurioses
IN LETZTER SEKUNDE
Crash Bandicoot 2
Die Playstation-Fortsetzung des Jahres
ZU HART FÜR DEUTSCHLAND?
89%
GOLDEN EYE 64
Erster Test: Bond ballert & bombt in 3D
4 398044 105901 10


TBWA FRANKFURT
FORMEL 1 97
PlayStation
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
PSYGNOSIS
Sieht aus wie Formel 1.
Klingt wie Formel 1.
Fährt sich wie Formel 1.
Und jetzt riecht es
auch wie Formel 1.
(Hier rubbeln)
Foto: Großer Preis von Ungarn, Hungaroring, 10.8.97
Formel 1 '97: alle Rennstrecken, alle Teams, sämtliche Fahrer, 8 Kameraperspektiven, 2-Spieler-Split-Screen-Modus, wechselndes Wetter, aufregende Boxenstopps, Live-Kommentare von Jochen Mass und Heiko Waßer (RTL), spektakuläre 3-D-Kollisionen. Formel 1 '97 gibt's auf Konsolen exklusiv für PlayStation. Es wird Zeit, Weltmeister zu werden.
PlayStation

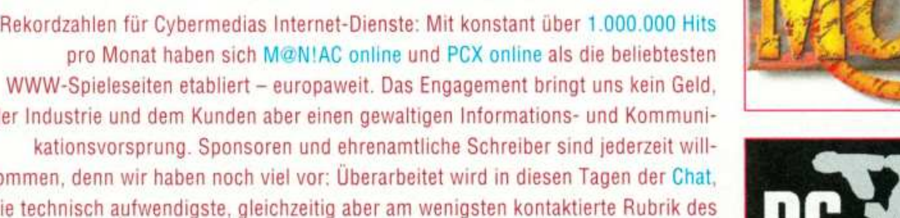


Sommerliche Internas – streng vertraulich!

Nachdem die Besatzung der "HMS MAN!AC" alle e3-Highlights probespielte und die Hersteller ihre Modul- und CD-Fabriken nun mit fertigen Spielen für's Weihnachtsgeschäft füttern (Übersicht in MAN!AC 8/97 und 9/97), bleiben noch ein paar ruhige Sommerwochen. Auslandsurlaube sind den MAN!AC-Redakteuren ja vertraglich untersagt, trotzdem nutzte Robert einen Landgang, um sich abzusetzen: Nach drei entbehrungs- und lehrreichen Jahren tapeziert Ex-Kollege Bannert gerade sein neues Büro in Hamburg – dem bayrischen Antrag auf Auslieferung des Alster-Asylanten ist der neue Arbeitgeber GT Interactive nicht nachgekommen. Während Olli (vom freien MAN!AC-Matrosen zum festen Mitglied der Mannschaft befördert) Roberts exotische Arzneimittel entsorgt, pilgerten vom Uni-Alltag genervte BWL-, Informatik- und Germanistikstudenten zu uns nach Mering. Stellen für MAN!AC und PCX sind ausgeschrieben, gesucht werden wetterfeste Spieleprofis mit Nintendo-, Sega- und PC-Hochsee-Erfahrung. Unser Anheuerungs-Büro hat geöffnet...


"Baphomet's Fluch 2" (Sony, 1997)

Währenddessen wird auf der Brücke und in den Mannschaftsquartieren klar Schiff gemacht für die Fahrt zu neuen Ufern. Als Praktikanten haben wir Ulrich Steppberger an Bord genommen, bislang berüchtigt für seine respektlosen Beiträge im Forum von "M@N!AC online". Seit Ulrich hier bei uns schwitzt, ist's ruhiger geworden in der Internet-Spieleszene. Ulrich organisiert unser 50 Gigabyte großes, digitales Bildarchiv, damit auch andere Verlage ihre Freude daran haben. So nützt die Videospielredaktion der "Bravo Screenfun" unser Know-How als Bild- und Nachrichtenredaktion. Wöchentlich geht eine Schiffsladung Screenshots, Tests und Previews zum Bauer Verlag ins ferne München...


Rekordzahlen für Cybermedias Internet-Dienste: Mit konstant über 1.000.000 Hits pro Monat haben sich M@N!AC online und PCX online als die beliebtesten WWW-Spieleseiten etabliert – europaweit. Das Engagement bringt uns kein Geld, der Industrie und dem Kunden aber einen gewaltigen Informations- und Kommunikationsvorsprung. Sponsoren und ehrenamtliche Schreiber sind jederzeit willkommen, denn wir haben noch viel vor: Überarbeitet wird in diesen Tagen der Chat, die technisch aufwendigste, gleichzeitig aber am wenigsten kontaktierte Rubrik des Dienstes. Einer Probesendung mit Julian Eggebrecht (Factor 5) im September werden wir regelmäßige, offene Plauderstunden mit bekannten Entwicklern und Produzenten folgen lassen – direkter als mit MAN!AC und PC-Xtreme könnt Ihr am Spielegeschehen nicht teilnehmen.

MAN!AC online

PC XTREME
PC-SPIELE FÜR KENNER





6 Auf dem Sprung zum Bestseller: Crash schaltet in den zweiten Gang und setzt in "Cortex strikes back" neue Special-FX-Bestmarken.

8 Zwei Räder für ein Halleluja: Der explosive "Burning Road"-Nachfolger schickt Euch auf schnittigen Bikes und bulligen Trucks durch den Wilden Westen.

29 Bahnbrechendes Rennspiel von der "Destruction Derby"-Crew: "Test Drive 4" glänzt mit exquisiter Technik und coolen Slides.

10 Abenteuer-Nachschlag aus England: Revolution Software läßt in "Baphomet's Fluch 2" eine Indianer-Legende aufleben.

MAN!AC

NEWS

6 Crash-Kurs mit Spielspaß-Garantie
Dank atemberaubender 3D-Optik und neckischen Gags überflügelt "Crash Bandicoot 2" das Original

8 Explosive Racing: Rauchende Reifen
Wir spielen den exzellenten "Burning Road"-Nachfolger

10 Der Fluch der Maya
Nach den Templern in "Baphomet´s Fluch" bringt nun eine Indianerlegende die Playstation-Abenteurer ins Schwitzen

12 Nuclear Strike: Atom-Alarm!
Keine Zeit für Verhandlungen: Die Atombombe tickt!

14 Psygnosis intern: Tea-Time in Liverpool
Interviews mit den englischen Spiele-Profis

16 Ocean live: Showtime für den Euro-Spieleriesen
Infogrames/Ocean zeigt u.a. "Wetrix" für's Nintendo 64

18 Frogger: Der grüne Hüpfer kehrt zurück
Dreidimensionales Frosch-Comeback auf der Playstation

20 Koei: Kampfsport-Künstler in Deutschland
Combos im PAL-Format: Die "Dynasty Warriors"-Macher erzählen

22 Actua Sports: Gremlin präsentiert vier neue Sportspiele

26 Schnipsel: News und Infos rund um's Videospiel

FEATURES

82 "Hau-Zu" – die MAN!AC-Lehre vom Beat'em-Up
Prügelprofi Olli ringt mit den Helden und Schurken der Schläger-Szene – sein Report läßt keine Frage offen

82 Tag der Entscheidung: "Street Fighter", "Tekken" & Co: Beat´em-Up-Duelle und Prügelturniere

85 Auf dem Feld der Ehre: Authentische Schläge und realistische Bewegungsabläufe – Kampfsport-Simulationen

86 Der Weg des einsamen Kriegers: Scrollende Prügelspiele – von "Final Fight" bis "Perfect Weapon"

87 Die Kunst des Konterns: Wrestling-Spiele im Überblick

89 Kuriositäten und Pannen

RUBRIKEN

95 Last Resort
Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

3 Editorial
37 Abo-Anzeige
75 Wettbewerb: Parappa
80 Leserbriefe
81 Impressum
81 Inserentenverzeichnis
90 Replay: Jump'n'Run
92 Kleinanzeigen
94 Know-How
98 Vorschau

PRESENTS

TESTS



52 Formel 1 '97



74 Blast Corps



56 F1 Pole Position



64 Final Fantasy 7



61 Frankenstein



60 Last Bronx



78 Lost World



69 Machine Hunter



76 Mass Destruction



58 Multi Racing Championship



70 NHL Breakaway



72 Rosco McQueen



42 Street Fighter Ex plus Alpha

68 VMX Racing

IMPORT-TESTS



34 Golden Eye 007



46 Albert Odyssey



40 Armored Core



52 Herc's Adventure

48 Langrisser 4

49 Marvel Super Heroes



41 Metal Slug



40 Mobile Suit Gundam



41 Ogre Battle



42 Recipro Heat 5000



49 Rockman X4



38 Tetrisphere



Crash-
Bandicoot auf der

Grösser, schneller, cooler: Mit "Crash Bandicoot 2" greift Sony nach dem Hüpfspiel-Thron und setzt nebenbei eine neue Special-FX-Bestmarke.

Insel ade: In sogenannten Warp-Räumen sind jeweils eine Handvoll Levels frei zugänglich.

Drei Firmen, ein Hit: Die Kooperation zwischen Naughty Dog Software, Universal Interactive Studios und Sony hat gefruchtet. Mit „Crash Bandicoot" bekam die Playstation Ende '96 ihr langersehntes Maskottchen, ein Vorzeige-Jump'n'Run und überragende Kritiken – ausgenommen in der MAN!AC, die dem Erstling zwar atemberaubende 3D-Technik und eine Spielspaß-Wertung von 80% zusprach, jedoch innovative Elemente vermisste.
Diese zarte Kritik hat man sich zu Herzen genommen und präsentiert mit der Fortsetzung ein Feuerwerk an Ideen und Grafik-Goodies. Diesmal durchstöbern wir keine Inseln, sondern suchen uns in mehreren „Warp-Räumen" die nächsten Levels aus. In diesen Zentren hat man Zugriff auf jeweils ein halbes Dutzend Abschnitte und kann den Spielstand speichern. Uns standen fünf fertige Levels zur Verfügung, laut Sony wird „Crash Bandicoot 2: Cortex strikes back" jedoch doppelt so groß wie das schon recht umfangreiche Original.
Als wir dann die ersten Schritte mit Crash unternahmen, war die Überraschung perfekt: In jedem Abschnitt entdeckten wir ein neues Talent an unserem Helden, der auch vor halsbrecherischen Missionen nicht zurückschreckt. So schnappt sich Crash einen Raketenrucksack, um durch einen futuristischen Korridor zu manövrieren, der vor Laser-Barrieren, frei schwebenden Plasma-Kabeln und Schutzschild-Generatoren nur so wimmelt. Grafisch zählt dieses Szenario zum besten, was wir je auf der Playstation gesehen haben. Keine wegklappenden Wände, verzerrungsfreie Texturen und eine überaus flüssig scrollende 3D-Umgebung sichern bewundernde Blicke der Zuschauer.
In der nächsten Szene stellen die Entwickler ihr neu entdecktes komödiantisches Talent unter Beweis: Crash schnappt sich einen Polar-Bären und schlittert auf seinem Rücken eine Eisbahn entlang. Dabei überspringt er Tümpel mit fliegenden Walen und weicht zufrieden grinsenden Seelöwen aus. Für jeden Fehltritt stehen

Hoch in den Baumwipfeln: Kaum verläßt Crash die Standard-Route, landet er schon in einem Bonus-Level.



Im Zweikampf mit dem Taz Tiger hüpft Crash von Plattform zu Plattform, ehe sich diese in Luft auflösen und den Beißer mit nach unten reißen.



Crash hangelt sich an der Decke entlang, um den unwirtlichen Kanal-Tunneln samt Anwohner zu entgehen.

AUF DEN HUND GEKOMMEN

Entwickler Naughty Dog Software konzentriert sich auf das Wesentliche: Nach dem erfolgreichen ersten Teil von „Crash Bandicoot", der sich weltweit 1,5 Millionen Mal verkauft hat, gaben die Amis kein Lebenszeichen von sich – bis vor wenigen Tagen die Vorab-Version von „Crash 2" eintraf. Aber auch in der Gründerzeit war Naughty Dog eher „langsam": Als die beiden sechzehnjährigen Andy Gavin und Jason Rubin ihre Firma als „Jam Software" 1986 mit dem Skirennspiel „Ski Crazed" für den Apple 2 ins Leben riefen, brauchten sie zwei Jahre, ehe 1988 „Dream Zone" für die gängigen Heimcomputer erschien. 1989 kam dann der Durchbruch, als die Wiz-Kids ihr Computer-Rollenspiel „Keef the Thief" an Electronic Arts verkauften. 1991 wagten sie mit „Rings of Power" den Sprung auf's Mega Drive (ebenfalls von EA vertrieben), ehe die nun Naughty Dog benannte Firma kurzzeitig pausierte.
Die Wiedergeburt wurde dann ausgerechnet mit dem Dumpfbacken-Beat'em-Up „Way of the Warrior" auf dem 3DO gefeiert, das immerhin den Kontakt mit den Universal Interactive Studios herstellte und die Truppe nach Los Angeles verschlug. Die „big bucks, keine Ahnung"-Company sicherte sich die Rechte an den kommenden drei Naughty-Dog-Spielen – daß dabei ein Hit in der Größenordnung von „Crash Bandicoot" herauskommen sollte, hatte wohl keiner erwartet. Ob die Zusammenarbeit nach „Crash 2" fortgesetzt wird, dürfte sich Anfang '98 entscheiden...



Kurs 3D-Überholspur



Selbst in den Weltraum-Schächten schweben Bonus-Kisten – via Jetpack manövriert Crash durch die heikle Umgebung.



Wirbelwind Crash zerfetzt in Sekundenschnelle die Kisten-Ansammlung. Man beachte die Eis-Spiegelungen.







Laser-Barrieren und Wasserstrudel (rechts oben): Crash ist selten zu Fuß unterwegs, sondern bedient sich vieler Hilfsmittel – hier sind ein Raketenrucksack und ein Jetbike im Einsatz.

mitleiderregende Grimassen des Helden oder schadenfrohe Animationen der tierischen Freunde parat. Auch für den Wasser-Exkurs besorgt sich Crash ein Fortbewegungsmittel, das ihn vor nassen Füßen bewahrt. Mit rechtzeitigen Turbo-Boosts unseres Jet-Bikes retten wir uns vor anziehenden Strudeln und weichen Explosiv-Bojen. Später liefert sich Crash gar ein grafisch höchst imposantes Duell mit dem Riesenmonster Taz Tiger, das wir in den Bildern links oben festgehalten haben.

Leider ist es uns nicht gelungen, Crash' kleine Schwester aufzustöbern, die im zweiten Teil Premiere feiert. Dafür konnten wir den Helden überreden, sich an einem Gitter voranzuhangeln, das an der Decke eines schmuddeligen Kanal-Systems angebracht ist. Auch haben wir bei unseren Exkursionen schon jede Menge Bonus-Kammern entdeckt und durften alle paar Pixel über liebevolle Grafik-Gags schmunzeln. Überhaupt fallen bei „Crash 2" die liebevollen Details ins Auge, die praktisch jede Aktion des Helden begleiten. Egal ob er gerade ein Leben verliert, einen tierischen Freund für seine Zwecke einspannt oder einfach nur vor einem Eis-Spiegel posiert: Die Grafiker hatten anscheinend viel Zeit und Muße, sich für jede Gelegenheit eine schelmisch-neckische Animation auszudenken. Dabei sind sämtliche Bewegungsabläufe bis zum letzten Polygon durchdacht und geben dem Spiel einen super-professionellen Touch – hier paßt ein Mosaiksteinchen haargenau ans andere. Hoffen wir, daß auch die vielen anderen Levels ähnlich erfrischend designt werden.

Im Lauf des Jahres hat Crash seine Standard-Talente natürlich nicht verlernt: Er hüpft und wirbelt durch die Gegend, zerdeppert Kisten, sammelt Äpfel und verrichtet sein Tagwerk als handelsüblicher Jump'n'Run-Protagonist. Wir freuen uns jedenfalls tierisch auf die finale Fassung und erwarten eine klare Spielspaß-Steigerung gegenüber dem ersten Teil. Optisch hat uns „Crash 2" bereits überzeugt – selbst Anti-Hüpfer Winnie konnte der Beutelratte (Oder war es doch ein Beuteldachs?) einen gewissen Sympathie-Wert nicht absprechen. *mg*



Sony's Tierleben: Am Rücken eines Polarbären rutscht Ihr die Gletscher-Eisbahn entlang.



TITEL	Crash Bandicoot 2
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Dezember

FAZIT: ***Vielversprechende Hüpfspiel-Fortsetzung mit sensationeller 3D-Grafik und vielen Gags. Auf den ersten Blick besser als das Original.***

CRASH BANDICOOT 2 CORTEX STRIKES BACK

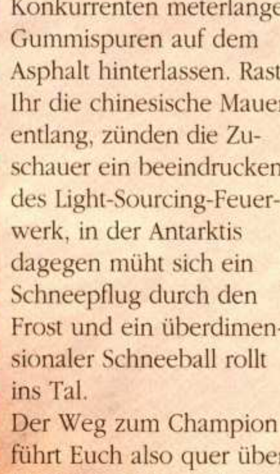
DYNAMIT AUF RÄDERN

Wenn die "Burning Road"-Entwickler ein Rennspiel basteln, ist pures Adrenalin angesagt: Steigt mit ein und erlebt, warum Toka's neuer Titel "Explosive Racing" heisst!

Die Grinsekugel markiert den aktuellen Spitzenreiter: Gleich habt Ihr ihn eingeholt...

Easy Rider: Der Harley-Driver setzt sich im heftigen Regenguß an die Spitze des bunten Feldes!

Ein Rennspiel muß kompromißlos schnell sein, das liegt in der Natur der Sache. Auf Grund dieser Erkenntnis und viel Spielhallenerfahrung zeigen die französischen Entwickler Toka mit "Explosive Racing", daß die Playstation mit unglaublich fixer Polygonoptik klar kommt. Doch mit fünf rasanten Strecken allein ist die Hardware noch nicht ausgelastet. Jeder Kurs verwöhnt Eure Augen mit Details en masse: Ungewöhnlich schon die Tatsache, daß bremsende Konkurrenten meterlange Gummispuren auf dem Asphalt hinterlassen. Rast Ihr die chinesische Mauer entlang, zünden die Zuschauer ein beeindruckendes Light-Sourcing-Feuerwerk, in der Antarktis dagegen müht sich ein Schneepflug durch den Frost und ein überdimensionaler Schneeball rollt ins Tal.



Kurz, knackig und unfallträchtig: Im FMV-Intro schockt Euch das Blockademanöver eines grimmigen Truck-Piloten.

Der Weg zum Champion führt Euch also quer über den Globus. Nach dem unheimlichen Geisterrennen in Schottland, wo sich dampfender Nebel und plötzliche Gewitter über die Offroad-Pfade legen, startet Ihr im Wilden Westen zu einem Wettbewerb schnurstracks durch einen Wüstencanyon. Einem Abstecher nach China, bei dem Ihr springend düstere Tunnels durchquert und auch in stockdunkler Nacht nicht vom Gas geht, folgt der Antarktis-Abschnitt: Hier sind vor allem Eure Drift-Fähigkeiten gefragt. Stärker als sonst ist Disziplin gefordert, außerdem erschweren heimtückische Eisvorsprünge das Manövrieren. Brettert Ihr gegen einen solches Hindernis oder schlingert Ihr in einer engen Kurve aus der Bahn, überschlägt sich Euer Fahrzeug mehrfach. Beim zeitraubenden Anfahren donnern die sieben Konkurrenten im Nu an Euch vorbei. Das krönende Finale des Rennzirkus findet in San Francisco statt: Dieser Straßenkurs überrascht Euch mit einer vorbeituckernden Straßenbahn und mitten auf dem Highway arbeitenden Ladekränen. Nach jeder der nervenaufreibenden Rennveranstaltungen wird abgerechnet.





Oben links und rechts: Während der Wiederholung studiert Ihr die errungene Punktzahl. Rechts oben die automatische Analogpad-Erkennung.



Nach dem plötzlichen Einbrechen der Dunkelheit kommt auch noch Regen auf: Schaltet die Scheinwerfer ein!





Crashs ohne Folgen: Nach dem Abflug der Boliden und einer dreifachen Luftrolle setzt Ihr das Rennen ohne Blechschaden in Windeseile fort!

Der relativ einfache San-Francisco-Track bildet den Abschluß der "Explosive Racing"-Turnierserie.



Ein Japaner in China: Wilde Sprünge und Tunnel wechseln sich mit Highspeed-Passagen ab.



Der extrem schnelle "Wildwest"-Canyon überrascht Euch mit einer vorbeituckernden Dampflok und einigen S-Schikanen.



Im frostigen Inferno müßt Ihr gefühlvoll mit dem Gas arbeiten, sonst schrammt Ihr zeitraubend an der Böschung entlang...

Für Fahrer des Super-Trucks erweist sich das Schneerennen als Himmelfahrtskommando.



Während im Hintergrund Wiederholungen der packendsten Szenen laufen, studiert Ihr, wieviel Prozent der Karosse Ihr verbeult habt und welche Punktzahlen Ihr für Eure Fahrkünste kassiert. Erst nach weiteren fünf Rennen in entgegengesetzter Richtung blüht Euch die Quittung für Euer illegales Raserhobby: Die Highway-Police versucht in der abschließenden Treibjagd, Euch zu stellen. Schafft Ihr es, auch im Gedränge mit mehreren Streifenwagen noch das Zeitlimit einzuhalten, gebührt Euch der oberste Platz auf dem Treppchen. Anfangs dürft Ihr nur zwei Kurse im "Practice"-Wettbewerb befahren. Nach jedem Erfolg im Championship-Modus werden per Paßwort und Speicher-Option weitere Strecken freigegeben. Das Teilnehmerfeld besteht nicht nur aus



Die Straßenmaschine auf der chinesischen Mauer: Nach Einbruch der Dunkelheit zündet man ein Feuerwerk!

vierrädrigen Maschinen (siehe Kasten), sondern erlaubt auch Choppern die Teilnahme: In der Cockpitansicht verblüfft Euch dezent kippender Horizont, von außen legt sich Euer Biker dramatisch in die Kurven. Apropos Kurve: Wer mit den ausufernden Drifts im "Arcade"-Modus Probleme hat, sorgt durch die "Rookie"-Einstellung für stabilere Kurvenlage. Wie beim "Burning Road"-Vorgänger lauscht Ihr melodiösen Pop-Songs mit eingestreutem weiblichem Gesang. Analog-Fanatiker freuen sich über die Unterstützung von NeGcon und Sony's Analogpad, Freunde eines gepflegten PS-Duells wagen ein Link-Spielchen: "Explosive Racing" ist ein in allen wichtigen Punkten verbessertes "Burning Road", das vor allem adrenalinsüchtige Spielhallenfans anspricht. *cb*

Exotentreff

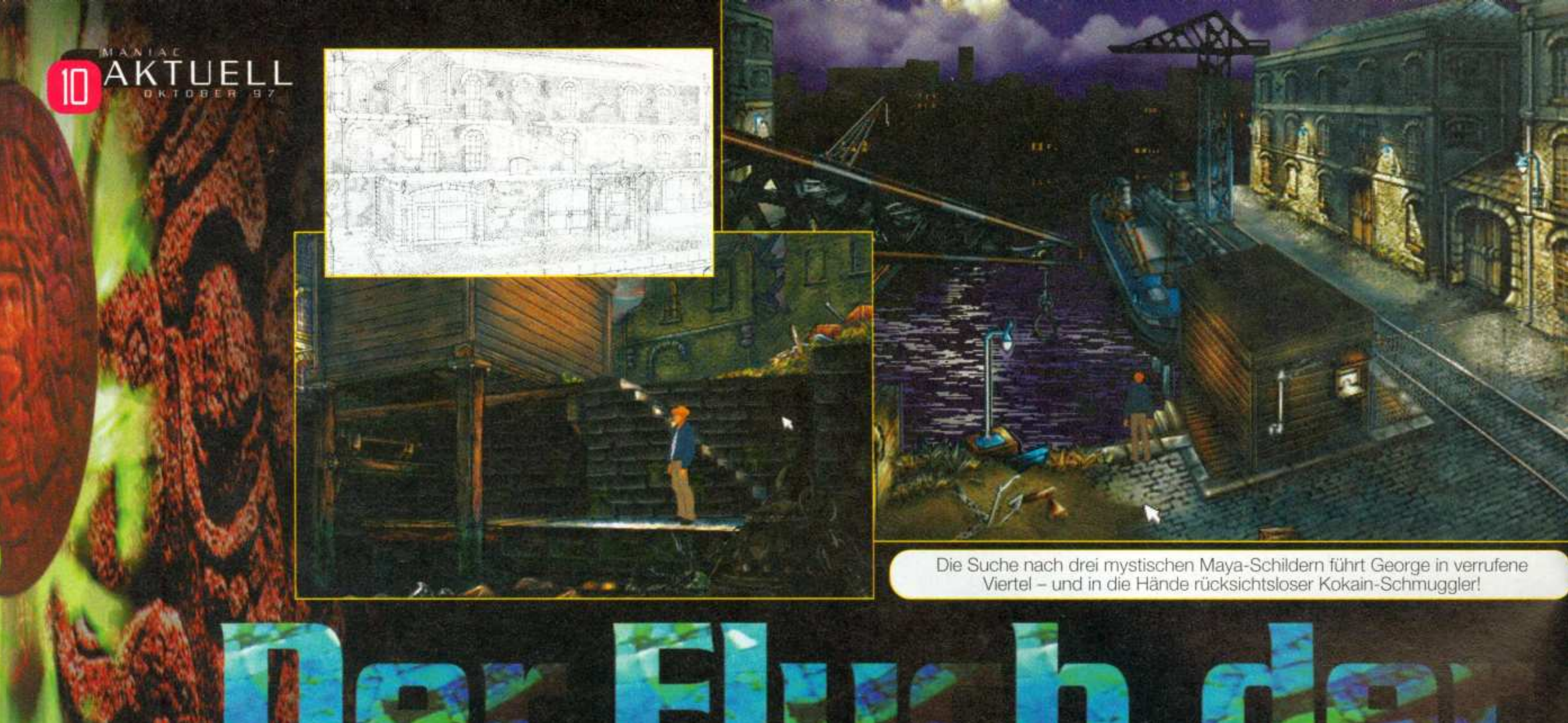
Sechs Charakterköpfe zeigen auch in der Wahl ihrer Fahrzeuge Individualität: Während drei der Toka-Fahrer mit Corvette, Straßenkreuzer und Monstertruck ihr Glück versuchen, schwört das andere Trio auf zwei Räder: Auch Straßenmaschine, Cross-Bike und Harley haben unterschiedliche Beschleunigung, Spitzengeschwindigkeit und Bodenhaftung. Gerüchten zufolge verstecken sich noch viele weitere Gefährte im Auswahl-Bildschirm. Zumindest in der selbstlaufenden Demo ließ sich schon ein feuerroter Düsen-Truck mit Flammen-Design blicken.







Ideal für den "Explosive Racing"-Nachwuchs: Die Cross-Maschine liegt wie ein Brett auf den abwechslungsreichen Untergründen und hat eine akzeptable Geschwindigkeit.



Die Suche nach drei mystischen Maya-Schildern führt George in verrufene Viertel – und in die Hände rücksichtsloser Kokain-Schmuggler!

Der Fluch der Mayas

Vom Regen in die Feuertaufe: Die Templerverschwörung ist kaum zerschlagen, schon schleichen sich die nächsten Kultisten auf Eure Playstation.

Für "Die Spiegel der Finsternis" konnten sich die Revolution-Grafiker in der verbesserten Auflösung von 640x240 Pixel austoben.

Wo Licht ist, ist Schatten – diesem Prinzip folgte auch der Glaube der Maya-Kultur. Dem Gott-Helden Quetzacoatl stand in der Mythologie der schreckliche Tezcatlipoca gegenüber. Um sich vor der Rückkehr dieses Dämons zu schützen, schmiedeten die Indianer drei magische Schilde. Doch spanische Eroberer plünderten ihre Pyramiden – die Maya und ihre Nachfahren verloren den einzigen Schutz vor der Apocalypse im Jahre 2012!

Massig Ärger schon zu Beginn: Nico ist entführt, George in der Schmuggler-Villa gefangen. Löscht die Soda-Flasche den Brand?



Dem Maya-Mythos ist Professor Oubier auf der Spur: Auch er glaubt, daß nur die drei Schilde die Menschheit vor Tezcatlipoca schützen. Der Wissenschaftler verbündet sich mit dem Kokain-Schmuggler Karzac, nicht wissend, daß dieser der anderen Seite zuarbeitet und sich die apokalyptische Erfüllung der Prophezeihung wünscht. Nach ihrem Sieg über die Neo-Templer in "Baphomet's Fluch" geraten George und die mit dem Professor befreundete Journalisten Nico in ein neues Abenteuer, in dem sich Wahrheit und religiöser Wahn vermischen: "Die Spiegel der Finsternis" ist das zweite Playstation-Adventure von Sony. Während die Designer die prachtvolle Maya-Story ersonnen, überarbeiteten die Programmierer die Technik: Neben verbesserten Zeichentrick-Einspielungen (in 64.000 statt 256 Farben) fallen Pixel-Pedanten auch die höhere Auflösung der Hintergründe (640x240 Pixel) und der Sprite-Helden auf. Auch die Ladezeiten wurden reduziert – u.a. dadurch, daß Grafiksets vorab in den Speicher geschaufelt werden. Mit Transparenz-FX und Parallax-Scrolling hat Revolution die Spielewelt weiter verfeinert – eine würdige Hülle für knackige Rätsel und tödliche Mystik. *wi*

FAZIT

TITEL	Baphomets Fluch 2
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Dezember

Verbesserte Grafik und Technik lockt die Spürnasen George und Nico in ein Abenteuer zwischen Mystik und historischer Authentizität.

REVOLUTION SOFTWARE – AUS ERFAHRUNG GUT

Vom "Inca Curse" (1981) zum Fluch der Mayas: C. Cecil ist Europas erfahrenster Adventure-Designer.

Nur wenige Software-Häuser verstehen sich so gut auf das klassische Genre der Adventure-Spiele wie Revolution, ein zwanzigköpfiges Team im englischen York. Nach "Lure of the Temptress" und "Beneath a Steel Sky" legten die Entwickler mit "Baphomet's Fluch" eines der stimmungsvollsten und spannendsten Grafik-Adventures der 32-Bit-Ära vor: Zur Freude der Konsolen-Fans versorgte gleichzeitig mit der PC-Version auch eine Playstation-Variante ausgehungerte Joypad-Entdecker mit Mystik und Rätseln. In Story, Parser und Benutzerführung von "Baphomet´s Fluch" zeigte sich nicht nur das Talent des begabten Revolution-Teams, sondern auch die Erfahrung des Chefdesigners Charles Cecil. So waren wir MAN!ACs kaum überrascht, als wir erfuhren, daß Cecil schon Jahre vor Sierra und LucasArts mit exotischen Reisen, tödlichen Fallen und schier ausweglosen Abenteuersituationen experimentierte. Nach kurzer eMail-Kommunikation wußten wir´s genau: Charles Cecil war der Mann hinter der den Spielen des englischen Herstellers Artic, der bereits 1985 bankrott ging, davor aber die ersten Text-Adventures Europas ablieferte. Eine nostalgische Erkenntnis für Winnie, der mit Cecils "Inca Curse" und "Espionage Island" seine ersten Computerspiel-Erfahrungen sammelte (und gleichzeitig sein Schul-Englisch aufbesserte). Das war vor 15 Jahren –– früh übt sich, wer Europas bester Adventure-Erfinder werden will.

kennen wir uns nicht?





Pandemonium 2™

ab November
für Dich da!







Im Vertrieb von:







System



Bald auch als PC CD-ROM

http://www.bmginteractive.de

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, the GEX character and Pandemonium 2 are trademarks of Crystal Dynamics
© 1997 Crystal Dynamics. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



NUCLEAR-

Terroristen in Besitz nuklearer Waffen ### Stop ### Nur das "Strike"-Team kann noch eingreifen ### Stop ### Rotoren laufen bereits heiß ### Stop ### Feuer frei! ### Stop

Keine Macht der Vernunft: Terroristen spielen mit der freien Welt ein grausames Katz-und-Maus-Spiel. Der Einsatz sind nukleare Sprengköpfe, dem Verlierer droht die totale Vernichtung. Eure letzte Mission ("Soviet Strike") war zwar ein militärischer Erfolg, der den Ausbruch eines Krieges verhinderte, doch dem Weltfrieden droht noch immer Gefahr. In "Nuclear Strike" gilt es erneut, durch zeitlich eng begrenzte Helikopter-Einsätze gemeingefährliche Syndikate auszuheben. Dabei steht Euch ein High-tech-Team (siehe Kasten) mit Funk-, Video- und Datenbankübertragungen zur Seite, damit Ihr Euren Einsatz chirurgisch genau durchführen könnt.

Dabei dürft Ihr allerdings keine moralische Gnade kennen, denn ohne Einsatz modernster Waffen habt Ihr auch diesmal keinen Erfolg. Sieben Einsatzgebiete (z.B. Indochina und Sibirien) dienen als großflächige Areale für jeweils mehr als fünf Missionen, die Ihr nacheinander abfliegt. Nach dem Ausschalten von Brandherden etwa versucht Ihr, einen gefangenen Commander aus dem Gulag zu befreien, feindliche Offiziere im Handstreich zu kidnappen und schließlich ein stark befestigtes Ruinen-Fort in Stücke zu schießen. Abwechslung ist bei der Dauer-Action Trumpf: Ihr gebt vorrückenden Bodeneinheiten Aufklärung und Deckung oder liefert eingeschlossenen Stützpunkten auf dem Luftweg dringend benötigten Nachschub. Um Eurerseits Munitions- und Spritmangel vorzubeugen, solltet Ihr mit den abgeworfenen Nachschub-Containern sorgsam haushalten. Diese werden bei Bedarf auf der

Gefangenenlager unter Beschuß: Auf Euren Überraschungsangriff reagiert der Gegner mit schweren Panzern. Eure Schildenergie nimmt dramatisch ab!

Polygon-Monument voraus! Größere Siedlungen bringen das Scrolling ins Ruckeln. Das erschwert gezieltes Feuern.

Start auf dem Wasser: Die zweite Mission fordert von Euch geschicktes Manövrieren zwischen Inselgruppen!

Agentin Naja infiltriert eine Basis, doch sie benötigt Feuerschutz!

Großflächige Vernichtung: Oft verbergen sich in Polygon-Gebäuden gefährliche Panzereinheiten!

Informationsvorsprung: Zu allen Einheiten der kämpfenden Parteien stehen umfangreiche Dateien bereit.

Neben dem Kartenmaterial studiert Ihr in der Sektion "Intel" auch Kurzbiographien der beteiligten Militärs.

-ALARM!



Aus einer schwach gesicherten Flakstellung hievt Ihr per Seilwinde Nachschub an Bord Eurer "Apache". Später steuert Ihr auch andere Hubschraubermodelle wie den "Huey".


Gefangene Offiziere werden durch sanfte "Befragung" gesprächig!

Übersichtskarte eingeblendet, doch nur bei akutem Defizit steuert Ihr mit Hilfe des Kompaß die nächste Ladung an und hievt sie per Seilwinde an Bord. Auf dem Weg zum Einsatzziel streut Ihr mit Raketen, zielsuchenden Missiles und einer mächtigen Maschinenkanone Verderben auf die größenwahnsinnigen Söldner unter Euch – sobald Schüsse an die Stahlwand Eurer Heli-Kanzel prasseln, erwidert Ihr das Feuer! Unter leuchtenden Transparenzeffekten zerbersten Flakstellungen, Panzerkonvois und Widerstandsnester in Polygon-Trümmer, getroffene Infanteristen rutschen schreiend die Anhöhe hinab. Die realistischen Hügel- und Regenwaldkonturen werden wie beim Vorgänger per CD laufend nachgeladen. Leider ist selbst die effizienteste Grafikroutine durch begrenzte CD-Datenübertragung nicht schnell genug, um das hügelige Terrain völlig flüssig zu scrollen. Trotzdem wurde im Vergleich zum Vorgänger "Soviet Strike" technisch erkennbar zugelegt. Die mit Brandherden übersäten Frontgebiete erlauben mit zahlreichen Details (Dörfer, Statuen, Feldlager, morsche Holzbrücken und Militärstützpunkte) schnelle Orientierung und sorgen für erstaunlichen Realismus. Weiter verfeinert wurde das bereits beim Vorgänger sehr hilfreiche Karten- und Informations-Interface ("Strike.net"): Ihr wählt Alliierte, Nachschub-Container und die verschiedenen Feindeinheiten auf der Übersicht an, via Knopfdruck speichert der Bordcomputer die Position und markiert diese während des Spiels auf dem Kompaß. Zusätzliche Infos zu Freund, Feind und dem Stand der Mission können jederzeit per FMV-Clip und als Bild/Text-Datei eingespielt werden: Nur durch einen Informationsvorsprung könnt Ihr die umfangreiche Isometrik-Schlacht für Euch entscheiden! *cb*



TITEL	Nuclear Strike
HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Oktober

FAZIT: ***Der Heli-Krieg geht weiter: Professionelle Isometrik-Action mit viel Geballer, fotorealistischem Terrain und aufwendigem FMV-Schnickschnack.***




Ob mit dem Bord-MG (links) oder mit Raketen (rechts oben): Dank der wählbaren Bewaffnung (rechts unten) seid Ihr der Schrecken aller Digi-Terroristen.

DIGITALES POWER-TRIO

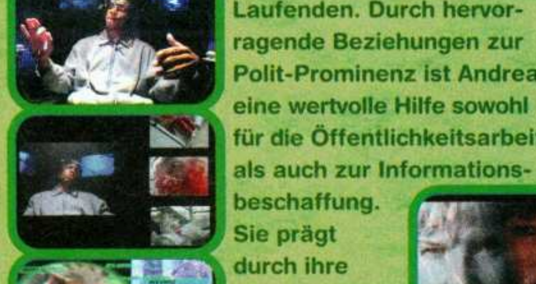
Eure Heli-Einsätze werden von drei erfahrenen Profis unterstützt, die immer mit Euch in Funkkontakt stehen: Videos, Bilder und Texte halten Euch über kurzfristige Änderungen auf dem laufenden und klären Euch über Hintergründe des aktuellen Einsatzes auf. Nachfolgend erfahrt Ihr kurz, wer für welche Aufgaben zuständig ist.

COMMANDER EARLE

Euer direkter Vorgesetzter trifft alle Entscheidungen, um die militärischen Ziele von Strike zu erreichen. Er ordert Euch bei akuter Gefahr aus dem Kampfgebiet und gibt nacheinander die Befehle jeder Mission aus: Ein desillusionierter Ex-Marine mit düster-sarkastischer Grundstimmung.

KOMMUNIKATIONS-OFFIZIER "HACK"

Jede notwendige Information ist in optimaler Form in der teameigenen Datenbank, dem "Strike.net", gespeichert. Selbst supergeheime Spione sind für den Daten-Freak alte Bekannte, jeder Code ist in Minutenschnelle geknackt. Ohne den coolen Sprücheklopfer wüßtet Ihr nur in den seltensten Fällen, welches die Drahtzieher der aktuellen Krise sind.



ANDREA GRAY

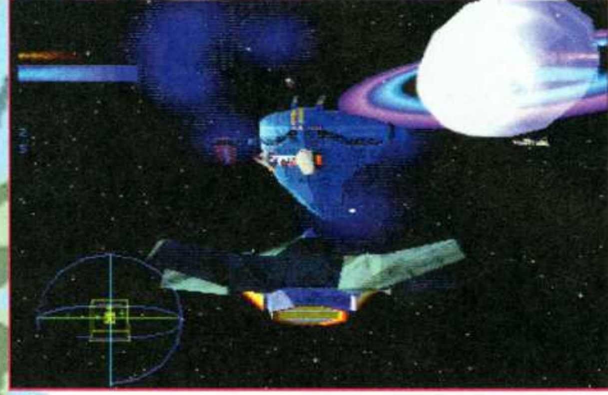
Euer Kontakt zu den Medien. Die Kommentatorin des "GBS"-Network hält Euch über Gerüchte und Entwicklungen auf dem Laufenden. Durch hervorragende Beziehungen zur Polit-Prominenz ist Andrea eine wertvolle Hilfe sowohl für die Öffentlichkeitsarbeit, als auch zur Informationsbeschaffung. Sie prägt durch ihre Berichterstattung die von der Allgemeinheit wahrgenommene Realität, Ihr mit Eurem Apache die militärischen Fakten!





Tea-Time in Liverpool

Psygnosis steht vor der größten Produkt-Offensive der Firmengeschichte. MAN!AC besuchte das Eulen-Hauptquartier in Liverpool und bat die Entwickler von "Colony Wars" zum Gespräch.


"Colony Wars" sieht besser aus als jedes andere Playstation-Weltraumspiel: Im Interview erfahrt Ihr, wie Psygnosis das geschafft hat.

Den Weltraum-Knüller "Colony Wars" haben wir in MAN!AC 8/97 vorgestellt. Hochauflösende Grafik, schnelle Laser-Action ohne Slowdowns und eine packende Science-fiction-Story sollen einen neuen Standard für Playstation-Weltraumspiele setzen. Wir unterhielten uns mit "Colony Wars"-Produzent Andrew Satterthwaite über Konzept, Technik und Konkurrenz-Titel in diesem Genre.

Das "Colony Wars"-Team ist eine reine Liverpool-Inhouse-Mannschaft. Wieviele Mitarbeiter hat Euer Team, welche Entwickler-Erfahrung fließt in das Spiel mit ein?

ANDREW: Die Größe unserer Mannschaft hat sich im Laufe der Entwicklung verändert. Zu Beginn der Konzeptphase waren es neun Leute, in testintensiven Spitzenzeiten wie jetzt wächst das Team auf bis zu 15 Mann an. Ich selbst bin erst später zum Team gestoßen – das war zu der Zeit, als die Arbeit an "Wipeout 2097" beendet war. Andere Mitglieder arbeiteten vorher an "Krazy Ivan", "Tenka" und "Wipeout": Musiker Tim Wright etwa steuerte unter dem Namen "Cold Storage" einige Tracks dazu bei. Neben erfahrenen Leuten sind auch drei "Newbies" dabei, die an der Programmierung der künstlichen Intelligenz und dem Missionsdesign arbeiten.


"Wie sieht's mit dem Zeitplan aus?": PR-Manager Ingo Zaborowski beim Plausch mit Marketing-Leiterin Lisa.



Der Firmensitz in Liverpool: Ein beeindruckender Neubau im "Future"-Ambiente.

"Colony Wars"-Produzent Andrew Satterthwaite: Ein kompetenter Gesprächspartner mit britischem Humor!

Welche Schwerpunkte wolltet Ihr bezüglich Design, Spielablauf und Grafik setzen?

ANDREW: Wir konzentrieren uns auf ein spaßiges, actionbetontes Arcade-Shoot'em-Up, aber mit mehr Spieltiefe als die traditionellen Ballerspiele. Das erreichen wir durch aufregende Weltraum-Nahkämpfe, die sich innerhalb einer Rahmenhandlung mit Missionsaufträgen abspielen. Wir versuchen, die Balance zwischen simulationslastigen PC-Simulationen und den eher unrealistischen Spielhallen-Ballereien zu halten. Was die Grafik angeht: Wir wollten, daß sie so gut aussieht wie die in "Babylon 5" oder den neuen "Star Trek"-Serien. Zu viele Weltraumspiele bestehen nur aus schwarzem Hintergrund, einem Bitmap-Planeten und einigen Pünktchen als Sterne. Wir versuchen, die Playstation auszureizen, um eine Grafik wie in den Fernsehserien zu schaffen.

Wurde die Science-fiction-Story und das Missionskonzept im Verlauf der Entwicklung geändert, vielleicht durch Vorschläge des Teams?

ANDREW: Das Originalkonzept und die Story stammen ausschließlich von Mike Ellis. Aber natürlich wurde das Team miteinbezogen: Eine Menge Vorschläge, die während der Ausarbeitung des Scripts gemacht wurden, flossen in das finale Konzept mit ein. Während des Entwicklungsprozesses muß vieles geändert werden, um mit neuen Ideen, Zeitnot und aufkommenden Problemen klarzukommen. Als Produzent muß ich diesen Prozeß präzise steuern, damit die einzelnen Bereiche nicht vom gemeinsamen Projekt abdriften.

Wie kommt Ihr mit der Playstation in Bezug auf "Colony Wars" zurecht? Welche Hardware-Stärken wurden besonders intensiv genutzt?



Marketing-Leiterin Lisa Cheney (links) präsentiert zwei der Verpackungs-Entwürfe für "Colony Wars". Rechts oben: Die feindliche Raumflotte im Testspiel. Rechts unten Skizzen Eurer Feinde: Seht Ihr diese Schiffe erstmals im Anflug, kommt Ihr aus dem Staunen nicht mehr heraus.

ANDREW: Nun, mit all der Erfahrung, die unser Team mit der Playstation hat, mögen wir die Hardware natürlich sehr. Wir betrachten sie nach wie vor als System unserer Wahl. Die Vorteile liegen in der grafischen Leistungsfähigkeit, das Problem ist wiederum, der Playstation beizubringen, was man von ihr sehen will – hier kommt unsere Erfahrung ins Spiel! Insgesamt hat uns die Hardware nicht eingeschränkt, sondern durch ihre Möglichkeiten eher zur Verwirklichung unserer Ideen beigetragen. Der Nachteil der Playstation ist derselbe wie bei allen Plattformen: Man will immer mehr Leistung als man zur Verfügung hat!

Die Auflösung von "Colony Wars" liegt bei mindestens 512x256 Bildpunkten, die der gewöhnlichen Playstation-Spiele bei 320x256. Wie schafft Ihr es, daß trotzdem alles flüssig bleibt? Wie umgeht Ihr Probleme mit Texturen und Ladezeiten?

ANDREW: Durch die hohe Auflösung benötigen wir mehr Video-RAM für den Bildspeicher, also haben wir weniger RAM für Texturen zur Verfügung. Um dies zu umgehen, haben wir eine Textur-Kompressionsroutine entwickelt und bürden dem Grafik-Chip durch Assembler-Code effizientere Zeichenarbeit auf: Ersteres erlaubt speichersparende Verwaltung der Grafikdaten, letzteres erhöht die Anzahl gleichzeitig darstellbarer Objekte. Die Textur-Probleme kann man nicht umgehen, sondern nur verschleiern oder vermindern. Wir verhindern zu dichtes Herankommen an große Polygone durch Kamera-Tricks und unterteilen größere Objekte dynamisch (beim Näherkommen) in kleinere Polygon-Einheiten. Um Ladezeiten zu minimieren, packen wir alle erforderlichen Missionsdaten in jeweils ein File – dadurch entfallen zeitraubende Laserpositionierungen.



Code-Experte Chris Roberts erläuterte im Detail, wie technische Probleme gelöst wurden.

Was stört Euch bei anderen Weltraumspielen wie "Wing Commander" oder "Darklight Conflict"?

ANDREW: Wir wollen zwei Dinge vermeiden: Zum einen endlose FMV-Sequenzen ohne engen Bezug zum eigentlichen Spiel, und zum anderen das langweilige "Schieß den Punkt am Horizont ab"-Spielchen. Technisch sind diese Titel schwach - hier schlagen wir die Konkurrenz in jeder Hinsicht. Unser Spiel ist schneller, grafisch intensiver und damit näher an den Erwartungen des Playstation-Besitzers.

Was dürfen wir von Eurem Team in der Zukunft erwarten?

ANDREW: Nun, das hängt auch von der Firma Psygnosis ab... Das Kern-Team wird aller Voraussicht nach zusammen bleiben und die Arbeit an einem neuen Projekt aufnehmen. Der Rest wird zeitweise bei anderen Projekten einsteigen – um dann wieder bei uns zu landen. Das Genre für unser nächstes Projekt steht noch nicht fest. Allerdings wäre es schön, nach dem ambitionierten "Colony Wars" (viele verzweigende Missionen) zur Abwechslung ein etwas einfacher strukturiertes Spiel zu betreuen... Was einen Nachfolger zu "Colony Wars" angeht: Das hängt natürlich auch vom Erfolg ab. Auf jeden Fall wird es keine Fortsetzung im Stil von "Selbe Grafikroutine, andere Missionen" geben. Ein Sequel wäre auf jeden Fall mit einem komplett neuen Story-Ansatz verbunden.

Zum Abschluß noch eine persönliche Frage: Welches sind Deine eigenen Lieblingsspiele?

ANDREW: Persönlich spiele ich am liebsten Rennspiele. Ich habe es genossen, an "Wipeout 2097" zu arbeiten und spielte es dadurch sehr oft. "Micro Machines V3" und "V-Rally" sind gegenwärtig meine Lieblingsspiele. Ab und zu genieße ich es auch, eine Runde zu puzzeln – obwohl ich bei "Bust-A-Move 2" zu oft von meiner Verlobten geschlagen werde!

Danke für das Interview und viel Erfolg mit "Colony Wars"!

3D-BESCHLEUNIGER



Die "Travellers Tales" werden fortgesetzt: Das externe Psygnosis-Team (u.a. bekannt durch "Mickey's Great Adventures" für Super Nintendo und Playstation) werkelt an "Rascal" (MAN!AC 9/97), einem 3D-Hüpfspiel um einen vorlauten Knirps, der durch mehrere Zeitepochen springt. Chris Rowley, Produzent des Spring-Spektakels, erzählte uns Details über das Projekt.

Was machte das "Travellers Tales"-Team vor "Rascal"? Seit wann arbeitet Ihr an diesem Projekt?

CHRIS: Einige Jungs waren bei "Toy Story" für das Mega Drive mit von der Partie. In der jüngeren Vergangenheit arbeiteten einige am Saturn-Titel "Sonic 3D Blast", aber wir haben auch Neuzugänge im Team. Insgesamt sind wir zwölf Mann, die Arbeit nahmen wir im September letzten Jahres auf. Im September '97, nach genau einem Jahr, hoffen wir, die Entwicklung abschließen zu können.



"Rascal" springt durch die Zeit: Ein ambitioniertes 3D-Hüpfspiel.

Wie hat sich die Programmierung der Playstation im Lauf der Zeit verändert?

CHRIS: Programmierer lernen die 32-Bit-Hardware immer besser kennen und können die vorgegebenen Fähigkeiten wie z.B. Transparenz-Effekte besser einsetzen. Darüber hinaus ist es inzwischen üblich, die Hardware maschinennah zu programmieren – das führt zu effizienterer Nutzung der Rechenzeit. Unsere Echtzeit-Lichtroutine in "Rascal" ist ein gutes Beispiel: Wir entwickelten unsere eigenen Algorithmen, um Lichtein- und -ausfall sowie Reflektionen zu simulieren. In "Rascal" verzichten wir auf Libraries. Durch maßgeschneiderte Tools erreichen wir eine Bildrate von konstant 50 Hertz.

"Rascal" kommt fast ohne Ladepausen aus. Wie habt Ihr das geschafft?

CHRIS: Durch umsichtige File-Anordnung auf der CD und eine neuartige Datenverwaltung! Wir halten immer genaue Informationen im Speicher, wo die benötigten Daten liegen. Dadurch ersparen wir uns überflüssiges Herumgesuche des Lasers auf der CD.

Was kommt nach "Rascal"? Bleibt "Traveller's Tales" ein eigenes Team oder teilen sich die Mitarbeiter auf andere Psygnosis-Teams auf?

CHRIS: In Bezug auf das nächste Spiel sind wir noch nicht sicher: Da gibt es mehrere Optionen. Die Mannschaft bleibt dieselbe. Eventuell werden wir für zukünftige Projekte aber weitere Grafiker und Programmierer rekrutieren.

Danke und viel Erfolg für die Zukunft!



Auch der 3D-Shooter "Shadow Master" wird von Chris Rowley betreut.





Puzzle-Revival: Der externe Ocean-Entwickler Zed Two überrascht mit "Wetrix", einer frechen Mischung aus "Tetris" und "Populous" für ein oder zwei Spieler gleichzeitig.



Die Ocean-Zentrale in Manchester koordiniert die Arbeit von rund zehn in- und externen Entwicklungs-Teams.



Wie andere ehemalige Philips-Partner arbeitet nun auch John Ritman ("Matchday") für Ocean-Infogrames.



"Viper kommt frühestens 1998!" In den Büros ihres neuen Arbeitgebers diskutieren die Ex-Neon-Entwickler ihr ambitioniertestes Projekt.

Ocean Live 97

Ocean lädt ins Hauptquartier nach Manchester: Der mit Infogrames fusionierte Spielehersteller präsentierte Handel und Presse seine Titel und Strategien für das Weihnachtsgeschäft.

Das englische Software-Haus Ocean ist der älteste Spielehersteller Europas. Unter dem Namen Spectrum war die Firma Anfang der 80er-Jahre auf Automatenkopien für Heimcomputer spezialisiert, ab 1984 auf offiziell erworbene Arcade-Lizenzen von Konami und Taito. Ocean-Boß David Ward war auch der erste Europäer der den Wert von Filmlizenzen entdeckte und ab 1985 eine rigorose Produktpolitik betrieb, die statt Originalspielen den Umsetzungen aktueller Kino-Hits oberste Priorität einräumte. Da Ocean einen beträchtlichen Teil des Budgets nach Hollywood abführte, blieb für die Entwickler jedoch oft kaum Geld, um ein ordentliches Spiel um die teure Lizenz zu stricken: Ähnlich wie Acclaim war auch Ocean für oft niveaulose Dutzendware berüchtigt. Die Rechnung ging nicht auf und Hersteller Ocean mußte irgendwann erkennen, daß er trotz starker Position in Europa auf dem Weltmarkt nicht konkurrenzfähig war.

Die soeben vollzogene Fusion mit dem französischen Software-Riesen Infogrames sichert die Wettbewerbsfähigkeit auf dem globalen Spielemarkt. Auf der "Ocean Live"-Präsentation zeigte Ocean eine überarbeitete Produktpalette mit insgesamt 18 Spielen – Filmlizenzen waren nicht mehr darunter. Neben PC-Titeln erscheinen zwölf Playstation-Spiele und drei N64-Module. Die meisten Produkte haben wir Euch bereits in unserem E3-Bericht vorgestellt, neu waren "Match Point 3", die Fortsetzung der 8-Bit-Fußball-Legende von John Ritman, sowie "Wetrix", eine freche Mischung aus "Tetris" und "Populous", die noch in diesem Jahr für das N64 erscheint: Ein oder zwei Spieler dirigieren herabfallende Landschaftssymbole (die "Tetris"-Steine) auf ihr isometrisches Spielfeld. Dort erwachsen (à la "Populous") Hügel, Täler und – daher das "Wet" – Seen. Um letztere ist der Spieler besonders besorgt, denn nur eine in alle Richtungen wasserdichte Landschaft führt zum Sieg.

Das neben "Matchday 3" zweite Ocean-Fußballspiel schmückt sich mit offizieller UEFA-Lizenz und ist damit ein A-Titel des englischen Software-Herstellers. Während die 3D-Sportsimulation sowohl für die Playstation als auch den PC er-



Handel und Presse legen Hand an: Die "Ocean Live"-Show feierte zwölf Playstation- und drei N64-Neuheiten.

INFOGRAMES: DER PAN-EUROPÄISCHE SOFTWARE-RIESE

CLT — Philips Electronic N.V.

Infogrames Entertainment

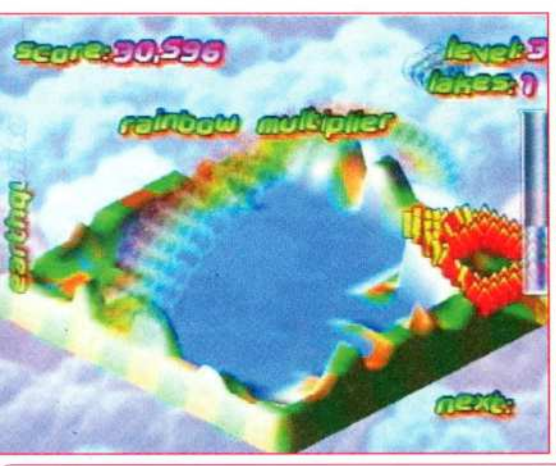
Ocean — Ecudis — LeisureSoft — Bomico — Laguna — Dynamic

DID — Curved Logic — Sunflowers

A Publisher
A Medienkonzerne mit Infogrames-Anteilen
B Entwicklungsfirmen
C Vertriebsfirmen
— hundertprozentige Tochterfirma
- - 50% oder weniger Anteile

WHO

Mit der Abgabe aller Publishing- und Vertriebsaktivitäten an Infogrames zieht sich Philips Media aus der Spieleszene zurück, doch im Hintergrund behält der niederländische Mutterkonzern noch einige finanziellen Fäden in der Hand. Die Kontrolle über die größte Spielefirma Europas liegt beim französischen Infogrames-Management. Momentan durchblicken nur wenige Insider das pan-europäische Firmengeflecht um die frisch fusio-







Genial wie "Tetris"? In "Wetrix" dirigiert Ihr herabfallende Landschaftsmerkmale so, daß ein ideales Sammelbecken für das Regenwasser entsteht. Treffen Flammen auf die Seen, wandelt sich die Flüssigkeit in Punkte. Erdbeben und Bombenhagel aus sprichwörtlich heiterem Himmel stören Euren Landschaftsbau, außerdem kann via Split-Screen ein zweiter Spieler konkurrierend eingreifen (Bilder: N64).

scheint, wird der zweite wichtige Titel ein reines PC-Spiel bleiben. Hinter "I-War" stecken die 3D-Spezialisten Michel Powell (schrieb EAs "Wipe Out"-Vorläufer "Power Drome") und Glyn Williams ("Warhead"). Helmut Stiefel, als Marketingchef des deutschen Ocean-Partners Bomico für die "I-Wars" Vermarktung zuständig, sieht die ballerlastige Weltraumoper als direkten Konkurrenten zum kommenden "Wing Commander 6". Neben Infogrames-Titeln, Spielen ehemaliger Philips-Partner und Produkten der deutschen Firmen-Cousine Sunflowers, wird Ocean auch Neons 3D-Actionspiel "Viper" vermarkten, das von den Darmstädtern schon 1995 konzipiert, doch zugunsten von "Tunnel B1" verschoben wurde. Neon hat sich inzwischen gespalten, zwei Gesellschafter gingen nach Manchester, um die 3D-Ballerei "Viper" direkt bei Ocean zu beenden.



"Zum Glück werde ich in Pfund bezahlt!" Nach seiner Desertation profitiert Neon-Mitbegründer Matthias Wiederwach vom hohen Sterling-Wechselkurs.

Der "Ocean Live"-Veranstaltung blieben die Neon-Deserteure fern, doch wir spürten Matthias Wiederwach & Co. an ihrem neuen Arbeitsplatz auf. Dort überzeugten wir uns, daß sich "Viper" zu einem ein grafisch fulminanter Shooter im "Starfox 64"-Stil entwickelt. Vor 1998 wird der Playstation-Titel aber nicht erscheinen, denn bislang stehen zwar die 3D-Routinen und alle Grafiksätze, spielbar ist aber nur eine einziger Abschnitt. *wi*

OWNS OCEAN?

nierten Hersteller Ocean und Infogrames. Im Zentrum steht Bruno Bonnels Entwickler und Publisher Infogrames, an dem neben dem Luxemburger Medienkonzern CLT (u.a. RTL, CLT-Ufa) auch Philips Anteile hält. Diese Beteiligung wird mit der Abgabe aller Philips-Media-Aktivitäten an Infogrames weiter aufgestockt. Die hundertprozentigen Philips-Töchter Bomico und Laguna (Deutschland), Ecudis (Frankreich) und Leisure Soft (GB), die als europäische Vertriebe aller Infogrames/Ocean-Produkte fungieren, werden in Infogrames integriert. So entstammen die meisten der auf "Ocean Live" gezeigten Spiele einer Familie: Die Spieldesigner John Ritman, Michael Powell, Glyn Williams und Mike Singleton sind ehemalige Vertragspartner der aufgelösten Philips Media, das PC-Spiel "Holiday Island" wurde von der Bomico/Laguna-Schwester Sunflowers entwickelt (an der Philips Anteile hält). "Viper" wiederum stammt vom deutschen Entwickler Neon, in den Ocean 1996 investierte.

USE OR LOSE

34.95*
1 MB PSX Memory Cards
15 Spielstände,
10 Farben - ein Preis!
Test Megafun 6.'97: sehr gut

49.95*
1 MB N64 Memory Cards
7 Farben,
4 x mehr Speicher als Standard.
Test Megafun 6.'97: sehr gut

32 MB PSX Memory Card
- bis zu 480 Spielstände,
LCD-Display.
Brandneu!
„Die Mega Memory Card 32 MEG empfiehlt sich dringend für alle Viel- Saver..."
Next Level 8/97

109.95*

44.95*
HYPER CONTROLLER PSX
in 10 verschiedenen Farben, mit TURBO und SLOW MOTION.
Test Megafun 6.'97: gut

BLAZE
Pures Tuning für Eure Konsolen erhältlich bei
HERTIE, KARSTADT, allkauf
und im gut sortierten Fach- u. Versandhandel.
Distribution: speed! GmbH - D • ABC Software - CH/A

Unverbindliche Preisempfehlung

Frogger

DER GRÜNE KEHRT ZURÜCK

Flieger, grüß' mir die Sonne: Das Möwentaxi transportiert den Grünling zu Anhöhen, die sonst unerreichbar sind.



Reminiszenz an "Pac-Man": Im Hecken-Irrgarten laufen Rasenmäher Amok und drohen, Frogger zu häckseln!

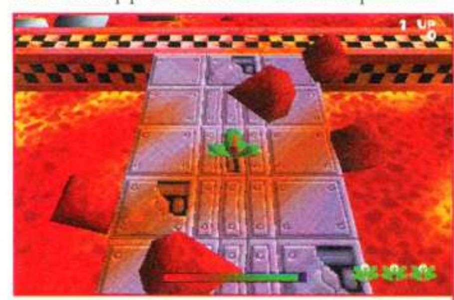
Er ist klein, er ist grün, und wenn Ihr nicht aufpasst, ist er Matsch – steuert einen sympathischen Frosch durch das Abenteuer seines Lebens!



Videospiel-Veteranen raubte das hektische Springspiel aus dem Jahre 1981 einen Teil ihrer Jugend, doch auch Jungfrösche werden sich mit dem "Frogger"-Spielprinzip schnell anfreunden. Von oben überblickt Ihr alle Details der Froschwelt: Unten am Bildschirmrand der heimatlose Hüpfer, oben der Laichplatz, dazwischen ein mehrspuriger Highway und ein reißender Fluß. Mit flinken Sprüngen versucht Frogger, Asphalt und Gewässer zu überqueren, um den Fortbestand seiner Art zu gewährleisten.

Die Stärken des unkomplizierten Automaten-Oldies versucht die Playstation-Neuauflage zu halten – trotz aufwendiger Polygon-Optik. So steuert sich das Update genauso flüssig wie ehedem: Nur mit dem Pad-Kreuz und schnellen Reaktionen hetzt Ihr im nostalgischen Retro-Level durch dichte Polygon-Autokolonnen und bespringt im Nebenfluß rasant treibende Baumstämme. Statt Übersicht ist schon hier Scrolling angesagt: Der einstmals bildschirmgroße Laich-Trek ist jetzt knapp vier Bildschirme lang, statt auf eine Winz-Amphibie zu blicken, erkennt Ihr jetzt jedes Körperteil des Fliegenfängers.

Nach der Eingewöhnung in die Frosch-Fauna im Oldie-Abschnitt folgen in jeder der acht weiteren Welten neue Herausforderungen. Frogger muß sich nämlich von jetzt an in einer frei scrollenden Welt orientieren, die zu rettenden Frosch-Kinder sind inmitten der wuselnden Cartoon-Welt versteckt und wollen innerhalb eines knappen Zeitlimits ihren Papi unbe-



Lava-Drama: Frogger hüpft durch einen Strom glühender Felsbrocken, immer auf der Suche nach Jungfröschen!

BEAST WARS TRANSFORMERS

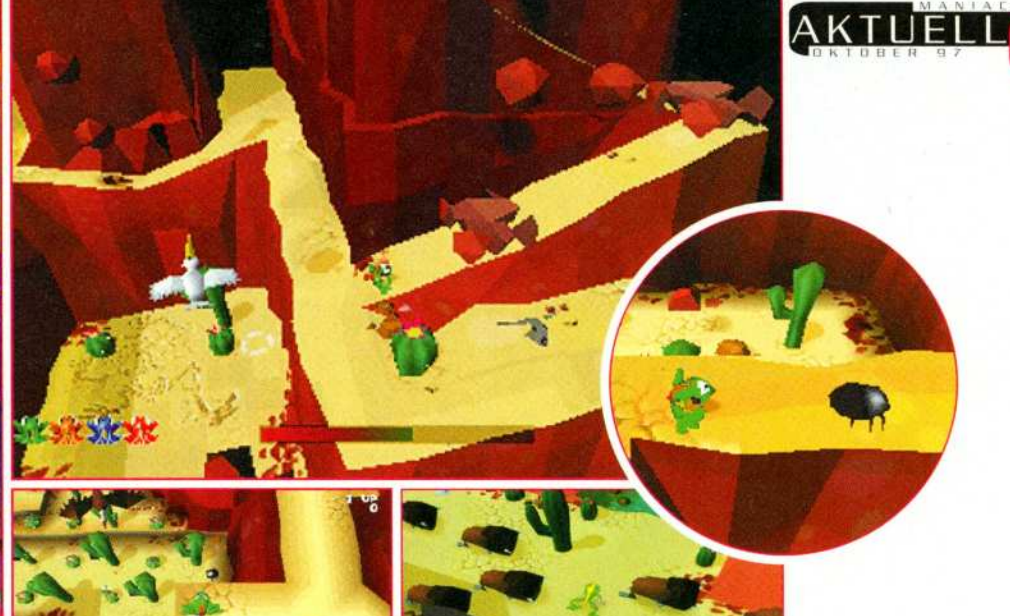
Neben dem friedlichen "Frogger" läßt Hasbro auch waschechte "Transformer" auf die Playstation los. Die brutale Render-Serie startet zwar erst nächstes Jahr bei uns, doch das Spiel wird schon zum Jahresende fertig. Die Roboter-Kämpen zweier Fraktionen bekriegen sich auf einem Polygon-Planeten bis auf die letzte Schraube: Laser-Brandflecken und das Stakkato von Maschinenkanonen künden vom Aufeinandertreffen zweier feindlicher Mechs. Doch die Neo-Transformer können auch als biologische Lebensformen das Gelände durchstreifen. Zum einen paßt eine Ratte oder ein Skorpion besser durch einen engen Felsspalt als ein Stahlsöldner, zum anderen juckt die gefährliche Energiestrahlung des Kampfgeländes die Tierchen im Gegensatz zu den Blechrittern relativ wenig. Verliert Ihr eines Eurer fünf Team-Mitglieder im Fronteinsatz, habt Ihr die Möglichkeit, den verlorenen Stahl-Sohn durch einen Rettungsflug wieder in den Hangar zu stellen: In diesen 3D-Shoot'em-Up-Sequenzen attackiert Ihr aus der Ego-Perspektive anfliegende Verbände und hüllt ein Polygon-Basisschiff mit Dauerfeuer in Bitmap-Qualm. Vorsicht: Werdet Ihr zu oft getroffen, tritt zu allem Überfluß auch noch der noble Retter den Weg in die Gefangenschaft an...





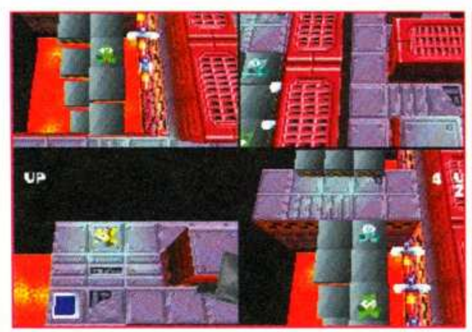
Lichteffekte im frei begehbaren 3D-Raum: Die "Beast"-Transformer machen Rabatz!

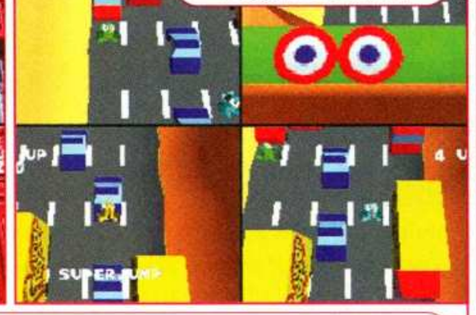




Die Wüste lebt... und wie! Büffel und polternde Felsbrocken machen Frogger zu schaffen.

HÜPFER

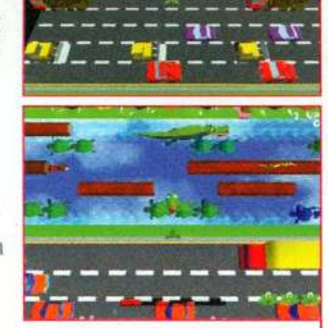




Vierspieler-Hektik: Der Splitscreen-Modus wird in speziellen Levels gespielt. Hier versuchen sich die Frösche im sportlichen Wettkampf Flaggen wegzuschnappen.

Polygon-Bonus: Mit den L/R-Tastern dreht Ihr das Spielfeld um jeweils 90 Grad – mehr Übersicht ist der Lohn.

dingt zu Gesicht bekommen. Der gestreßte Familienvater wagt sich sogar in die amerikanische Steppe und in die städtische Metallfabrik, um die Sippe bis zum abendlichen Quaken komplett einzusammeln: Selbst Büffel-Stampeden, Giftbrühen und Lava-Seen bilden für den gestandenen Grünling kein Hindernis. Ist der Weg zum nächsten Sprößling zu weit, benutzt er kurzerhand Wolken, einen Albatros oder gar einen Düsenjäger als Transportmittel.
Damit Ihr nicht zu hilflos in der Gegend herumhopst, quakt Ihr gelegentlich, um Antwort auf die drängendste aller Fragen zu erhalten, die da lautet: "Wo sind die Bengel?" Die Kleinen quaken prompt zurück, und mit gutem Gehör ortet Ihr die ungefähre Position und Entfernung. Auch Extras helfen Frogger bei seiner Sammelmission. Durch konsequentes Insekten-Fangen mit Hilfe seiner zielsuchenden Klebezunge erhöht Ihr das Punkte-Guthaben, addiert wertvolle Sekunden auf dem brenzlig engen Zeitlimit und sammelt Froschschenkel für den wichtigen Supersprung: Mit diesem Megahopser bereiten Euch auch fiese Käfer und lebensgefährliche Rasenmäher keine Timing-Probleme mehr. Jede der neun Welten gliedert sich in zwei bis fünf enorm große Levels, die erst nach einiger Erkundung zu schaffen sind. Glücklicherweise darf der Froschexperte nach jeder geglückten Familienzusammenführung speichern, aber bis zum Erfolg haben die Entwickler trotzdem jede Menge Schweiß gesetzt. Doch Produzent Chris Down beruhigte uns: "Systematik ist wie beim Original alles! Nach einiger Zeit entwickelt man ein Gespür für das erforderliche Timing." Um den Spaß komplett zu machen, spendierte Hasbro auch fünf spezielle Multispieler-Reservate. Zwei bis vier Spieler rasen auf dem Splitscreen-Bildschirm zu Flagge und Fliege: Entweder gewinnt der erste Frosch, der drei von fünf Flaggen ersprungen hat, oder der schnellste Fliegenvertilger steigt aufs Sumpf-Treppchen.
Technisch begeistert Frogger durch eine leistungsfähige 3D-Engine, die auch im Objekt-Getümmel stets flüssig bleibt. Per L/R-Taster dreht Ihr das Bild um je 90 Grad, um Euch mehr Übersicht zu verschaffen – ebenfalls ein Bonus der Polygon-Technik. An allen Ecken und Enden des Bildschirms wuseln nämlich Käfer, Spinnen und Krokodile herum. Texturen findet Ihr nur sehr spärlich: Um den Cartoon-Appeal zu erhalten, verzichtete man auf fehleranfällige Grafik-Gags. Daß diese Entscheidung dem Erscheinungsbild dienlich ist, zeigen Euch die Bilder auf dieser Doppelseite: Weniger Hightech ist eben doch manchmal mehr! *cb*



Der Retro-Level in der Totale (ganz oben) und im Spiel: Das Timing des Frogger-Originals wurde hier beibehalten.

Hasbro-Neuheiten für die Playstation

TITEL	TERMIN	BESCHREIBUNG
Monopoly	Oktober	Konsolen-Version des gleichnamigen Kapitalisten-Brettspiels
Risiko	November	Die ganze Welt unter Eurer Fuchtel: Kriegerisches Strategiespiel
Frogger	November	Bis zum letzten Froschschenkel: Umfangreiche Polygon-Hüpferei
Beast Wars	Januar '98	The future is now: Videospiel-Version der gleichnamigen TV-Serie

FAZIT

TITEL: Frogger
HERSTELLER: Hasbro
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: Oktober

Polygon-Hüpfereien mit Oldie-Bonus: Sympathisch präsentierte, drastisch erweiterte Neuauflage eines Uralt-Klassikers.





Über den Wolken ist die Freiheit keinesfalls grenzenlos, denn der moderne Flugverkehr sorgt für Gefahr (links). Rechts der mörderische Ausflug durch's Chemie-Abwasser.



Mit historischen Strategiespielen für PC und Konsolen (Bild: "Ghengis Khan") ist Koei in Japan seit zehn Jahren erfolgreich: Jetzt greift das Software-Haus mit den "Dynasty Warriors" auch den 3D- und Action-Markt an.

DYNASTY WARRIORS

KAMPFSP[...] AUF DEM WEG

Ausgerechnet mit einem Prügelspiel betritt Japano-Hersteller Koei, in seinem Heimatland bekannt für tiefgründige Strategiesimulationen, den deutschen Markt. Geschäftsführung und Produzent stellten sich MAN!AC zum Exklusiv-Gespräch.

Vom reinen PC-Spezialisten wandelte sich Koei zum Multi-Plattform-Hersteller, der neben Spielen für alle Nintendo-Konsolen bereits über 30 CDs für die Playstation und ebensoviele Titel für den Saturn ausgeliefert hat. Doch während das Software-Haus in Asien mit Serien wie "Nobunaga´s Revenge" und "Bandit Kings of Ancient China" eine feste Größe ist, kennt es in Europa kaum ein Spieler. Jetzt veröffentlicht Laguna, die deutsche Videospiel-Tochter des Philips-Konzerns, das erste Prügelspiel aus dem Hause Koei. Ebenso wie Square mit "Tobal No.1" gelang den Entwicklern auf Anhieb ein vortreffliches Produkt (siehe Import-Test in MAN!AC 5/97). Wir wollten erfahren, wie Koei der Wechsel von rundenbasierter Strategie zur Action-Prügelei gelang, und was das Software-Haus in Bezug auf den Konsolenmarkt plant. *wi*

"Erkenne Deinen Gegner"

Takazumi Tomoike ist der Produzent von "Sangoku Musou" (alias "Dynasty Warriors"), dem ersten 3D-Spiel von Koei. Wir sprachen mit dem langjährigen Koei-Mitarbeiter über Schwierigkeiten bei der PAL-Version, Beat'em-Up-Philosophie und Charlie Chaplin.

An welchen Spielen haben die "Sangoku Musou"-Entwickler davor gearbeitet?

TOMOIKE-SAN: Das ist ganz unterschiedlich: Da strategische Simulationen Koeis Schwerpunkt bilden, waren die meisten Team-Mitglieder davor an diesen Titeln bzw. an Umsetzungen für PC oder Konsole beteiligt.

Hatten Sie oder ein anderes Team-Mitglied vor "Dynasty Warriors" bereits Erfahrung mit der Entwicklung von Beat´em-Ups?

TOMOIKE-SAN: Nein, "Dynasty Warriors" war unser erster Versuch – und wir freuen uns, daß unsere Arbeit weltweit so gut ankommt.

"Sangoku Musou" ist Koeis erstes Spiel mit Echtzeit-3D-Grafik. Welche Probleme sind mit dieser Technik denn aufgetaucht?

TOMOIKE-SAN: Als wir mit der Entwicklung begannen, liefen die meisten Prügelspiele mit einer Frame-Rate von 30 Bildern pro Sekunde. Obwohl wir selbst noch keine Programmiererfahrung mit Polygon-Beat'em-Ups hatten, nahmen wir die Herausforderung an, ein 3D-Spiel mit absolut fließenden Animationen zu schaffen. Aufgrund dieses hochgesteckten Ziels mußten wir uns in Bezug auf Texturen, Hintergründe und Farben beschränken. Die akkuraten Bewegungsdaten in den verfügbaren Speicher zu quetschen, war der härteste Part: Wir verbrachten eine Menge Zeit damit, die Bewegungsdaten zu modifizieren und zu re-editieren.

Seid Ihr mit dem, was Ihr geschaffen habt, denn rundum zufrieden? Welche Sachen konntet Ihr aufgrund technischer Beschränkungen, Zeit- oder Budget-Gründen nicht realisieren?

TOMOIKE-SAN: Als Charlie Chaplin einmal gefragt wurde, welcher seiner Filme ihm persönlich denn am besten gefalle, antwortete er "Der nächste!"
Klar freuen wir uns, daß eine Menge Leute Spaß mit unserem Spiel haben, aber solange wir als Kreative tätig sind, ist es nicht gestattet, uns darauf auszuruhen. Auf der anderen Seite stießen wir auf Speicher-Restriktionen, weil wir mit 60 Bildern in der Sekunde arbeiteten. Einige Sachen mußten wir deshalb rauslassen, z.B. einige Bewegungsdaten: Spurts, Würfe von hinten und Siegesposen für die Helden. Auch einige umfangreiche Move-Kombinationen fielen weg, die werden wir erst – um mit Chaplin zu sprechen – in

Japanischer Spieleriese: Über 300 Produzenten, Designer und Programmierer sind in Koeis Entwicklungslabors beschäftigt.

"VIDEOSPIELE MACHEN BEREITS 65% UNSERES

Über Europa, Action-Spiele und Koeis zukünftige Strategie sprachen wir mit Seinosuke Fukui, als Direktor und Geschäftsführer der "Overseas Business Division" zuständig für den amerikanischen und den europäischen Markt.

Nahezu alle Koei-Spiele sind PC-Entwicklungen, die erst später für eine Konsole umgesetzt werden. Wie wichtig ist der Playstation- und Saturn-Markt für Koei?

FUKUI-SAN: Zugegeben, Koei war ursprünglich ein reiner PC-Hersteller und orientiert sich bis zu einem gewissen Grad noch immer an dieser Plattform. Doch schon jetzt machen wir über 65% unseres Umsatzes mit Videospielen, Playstation, Saturn, N64 und Super NES. Der Konsolenmarkt ist ungefähr zehnmal so groß wie der PC-Sektor – wenn Koei noch wachsen möchte, müssen wir also auch hier ein Major Player werden.

Welche Spiele sind denn z.B. für die Playstation in Planung?

FUKUI-SAN: Mehrere, u.a. eine Fortsetzung zu den "Dynasty Warriors", ein neuer Simulations-Strategietitel und ein Rollenspiel. Daneben wird es natürlich weiterhin Umsetzungen vom PC auf die Playstation geben.

"Sangoku Musou" bedeutet eine radikale Abkehr von Eurer Strategiepalette. Ist Euch der Markt für historische Simulationen nicht mehr groß genug?

FUKUI-SAN: Historische Simulationen sind unsere Stärke, da werden wie also dranbleiben. Uns reizt es aber, die Produktpalette in verschiedene Richtungen auszuweiten, während wir gleichzeitig unsere Vormachtstellung im Simulations/Strategiebereich halten.

Plant Koei, noch tiefer in den Action-Markt vorzustoßen? Werdet Ihr auch Baller- und Rennspiele entwickeln?

FUKUI-SAN: Zur ersten Frage ein klares "Ja!" Nachdem wir den Action-Sektor betreten haben, wollen wir hier auch definitiv bleiben. Es ist eine Herausforderung, aber auch ein Spaß, einen neuen Markt zu "kultivieren". Unserer Ansicht nach wird der Wettbewerb im Spielebereich noch stärker werden: Wir müssen natürlich mutig genug, aber auch vorsichtig sein, und die Risiken immer im Auge behalten. Baller- und Rennspiele sind momentan aber nicht unser Ziel.

RTKÜNSTLER NACH DEUTSCHLAND



Authentische Waffen, historische Helden: Mit "Dynasty Warriors" bleibt Koei der fernöstlichen Geschichte treu. Comic-Effekte und Magie-Firlefanz gibt's nicht.



"das Nächste" einbauen. Außerdem hatten wir zu Beginn eine andere Art, um die "Wischer" der Waffen darzustellen – aufgrund der begrenzten Rechen-Power mußten wir dann aber farbige Polygone verwenden.

In anderen Prügelspielen sind die Parry-Moves nicht besonders wichtig. Wie seid Ihr auf die Idee gekommen, diese bei "Sangoku Musou" in den Vordergrund zu stellen und für einen Sieg unabdingbar zu machen?

TOMOIKE-SAN: Als Kreative wollten wir einen Schritt weiter gehen: Da es eine Menge guter Beat'em-Ups für die Playstation gibt, war es wichtig für uns, etwas völlig Neues zu versuchen. "Dynasty Warriors" basiert auf chinesischer Geschichte, wir konzentrierten uns auf Waffen, die von den historischen Helden tatsächlich benutzt wurden. Eine Waffe wie das Langschwert zwingt zu einer wesentlich ausführlicheren Bewegung als z.B. ein Punch in einem waffenlosen Beat'em-Up – es ist also leicht vorherzusehen, welche Attacke der Gegner als nächstes ausführt. Deshalb machen "Parry"- und "Redirect"-Manöver in "Dynasty Warriors" Sinn und bringen eine Menge Spaß. Ob wir mit diesem Ansatz erfolgreich waren, können eigentlich nur die Prügelspiel-Spezialisten da draußen sagen: Falls Eure Leser eine Anmerkung haben, würden wir uns freuen, wenn Ihr diese an uns weitergebt. Wir wollten ein Prügelspiel schaffen, bei dem Ihr in den Bewegungen Eures Feindes "lesen" könnt!



Technische Klasse, statt Firlefanz: Der Animation mit 60 Bildern/sec opferte Koei ua. die Siegesposen.

Magische Angriffe, Feuerbälle und Teleporter gibt's in "Dynasty Warriors" wiederum nicht. Kann man auf diese Kernelemente anderer Beat'em-Ups so einfach verzichten?

TOMOIKE-SAN: Das Spiel basiert auf geschichtlicher Authentizität, wir wollten die historischen Helden nicht karikieren. Einige Kämpfer waren Politiker, andere Martial-Arts-Experten, andere wiederum Philosophen. Um rüberzubringen, was diese Helden ausmachte, paßt das "Lesen" bzw. Vorhersehen der gegnerischen Attacken besser als schnöde Zauberei. Was wir jedoch sehr wohl in "Dynasty Warriors" einbauten, sind versteckte Charaktere: Ich bin mir sicher, daß keiner mehr über "Dynasty Warriors" meckern wird, wenn er erst alle verstecken Helden aufgespürt hat. Vor allem "Tokichi", der letzte der versteckten Helden, ist wirklich etwas ganz besonderes...

Da es keine übermenschlichen Superangriffe gibt, erinnert mich Euer Spiel an klassische Kung-Fu-Filme...

TOMOIKE-SAN: Tatsächlich waren Martial-Arts-Filme für uns sehr nützlich, um uns zeigen, welche Bewegungen jede der einzelnen Waffen erfordert. Die Hong-Kong-Filme, die wir studierten, waren zu diesem Zweck sehr interessant.

Welche Änderungen habt Ihr für die deutsche PAL-Version von "Sangoku Musou" vorgenommen?

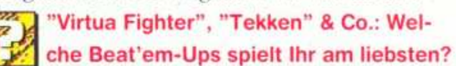
TOMOIKE-SAN: Insgesamt gab es bei der PAL-Konvertierung drei große Problem: Erstens mußte der Bildschirmausschnitt vergrößert werden, ohne die Spielbalance zu zerstören. Zum zweiten mußten wir natürlich die Geschwindigkeit erhöhen, denn bei der Konvertierung von NTSC auf PAL sinkt die Geschwindigkeit um 12 Prozent. Wir haben erklärt, daß das "Lesen" bzw. Erkennen der gegnerischen Manöver eines unserer wichtigsten Spielelemente ist – wenn das Spiel jedoch langsamer wird, könnte das zu einfach werden. Wir mußten also eine Menge Zeit investieren, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen, ohne die Balance zu stören – jetzt ist die PAL-Version genauso schnell wie das NTSC-Original. Das führt zum dritten Problem: Um die Geschwindigkeit zu erhöhen, mußten wir alle Bewegungsdaten modifizieren und neu ausbalancieren. Wir haben uns die PAL-Versionen anderer Prügelspiele angesehen, einige sind viel langsamer als ihre NTSC-Originale – damit sind sie auch leichter zu spielen. Wir wollten den Charme unseres Originals jedoch nicht zerstören und gaben bei der Lokalisierung deshalb unser bestes.

Was kommt nach "Sangoku Musou"?

TOMOIKE-SAN: Unser nächstes Spiel ist ein Kampfsportspiel, das sich stark von allen anderen Beat'em-Ups unterscheidet: So werden sich die Helden z.B. völlig frei in einer 3D-Umgebung bewegen, die wesentlich größer ist als die Arena anderen Beat'em-Ups. Die Spieler können mit allen möglichen Spezialattacken um sich werfen. Da wir diesmal in eine andere Richtung gehen wollen, basiert das Spiel nicht auf historischen Gestalten. Mit "Sangoku Musou 2" beginnen wir erst danach.

"Virtua Fighter", "Tekken" & Co.: Welche Beat'em-Ups spielt Ihr am liebsten?

TOMOIKE-SAN: Wir mögen beide Serien – der unumstößliche Favorit meines Teams ist jedoch "Tekken 3".



Interview: Oliver Ehrle und Winnie Forster, übersetzt von Jim Yajima, Manager, International Sales & European Business Developement, Koei

UMSATZES"

In Amerika und Europa sind Echtzeit-Strategiespiele momentan die absoluten Renner. Wird Koei denn am rundenbasierten System festhalten oder experimentieren Eure Strategie-Designer bereits mit Echtzeit-Konzepten à la "Warcraft" und "Command & Conquer"?

FUKUI-SAN: Klar wissen wir, daß Echtzeit-Strategie momentan ein heißes Thema ist. Nicht zuletzt wegen des Internet-Booms schreit der Markt nach solchen Spielen. Bei Koei arbeiten mehrere Teams parallel an Echtzeit-Strategiespielen.

Koei ist ein Riese in Japan, in Europa aber fast unbekannt. Wollt Ihr das nicht ändern?

FUKUI-SAN: Natürlich sind wir am europäischen Markt interessiert – nach unseren Erfolgen im asiatischen Raum, wollen wir jetzt ein Major Player auf dem globalen Markt werden – auch wenn das einige Zeit dauern wird.

In der Vergangenheit hat Koei jedes System unterstützt, selbst für den Game Boy habt Ihr Spiele umgesetzt. Wann können wir mit dem ersten Nintendo-64-Spiel rechnen? Und: Wird das eine 64-Bit-exklusive Entwicklung sein oder die Umsetzung eines erfolgreichen PC-Titels?

FUKUI-SAN: Tatsächlich ist das erste N64-Spiel von Koei in Japan bereits ausgeliefert – eine Simulation des Brettspiels "Mahjong", die natürlich bei Euch in Deutschland kaum jemanden interessiert. Zwei weitere N64-exklusive Spiele sind in Vorbereitung.

Wieviele Entwickler arbeiten momentan für Koei? Gibt es spezielle Teams für die Playstation oder den Saturn?

FUKUI-SAN: Von den 420 Koei-Angestellten sitzen rund 70% in der Entwicklung. Einige der Teams arbeiten Plattform-spezifisch, doch die meisten Projekt-orientiert.

Interview: Winnie Forster, übersetzt von Jim Yajima, Manager, International Sales & European Business Developement, Koei

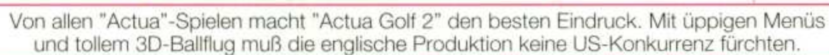


Ein Argument für "Actua Golf 2" sind die acht unterschiedlichen Kurse.

Golfen in idyllischer Landschaft: Wer die grafisch aufbereiteten Infos richtig interpretiert, landet in der Nähe der Fahne.

Actua Sports





Von allen "Actua"-Spielen macht "Actua Golf 2" den besten Eindruck. Mit üppigen Menüs und tollem 3D-Ballflug muß die englische Produktion keine US-Konkurrenz fürchten.

Gremlin zündet die zweite Stufe ihrer Sport-Reihe: Mit vier neuen Simulationen greift der englische Entwickler nach der Spitzenposition im Sportspiel-Sektor.

Trotz Becker-Rücktritt: Nach längerer Pause erscheint mit "Actua Tennis" wieder einen Filzball-Simulation.

Mit ihren beiden „Actua"-Sportspielen hatte Gremlin 1996 einen durchwachsenen Start: Während „Actua Soccer" (auch „Ran Soccer") als durchschnittliche Fußballsimulation gegen die Konami- und Psygnosis-Kicker wenig ausrichten konnte, erspielte sich „Actua Golf" unseren Respekt. Insbesondere der 3D-Ballflug sicherte Bonuspunkte gegenüber dem Standbild-Referenz-Golf „PGA Tour". Mit der Fortsetzung knüpft Gremlin an den Erstling an, überarbeitete die 3D-Routinen und lockt mit acht verschiedenen 18-Loch-Kursen. „Actua Golf 2" legt Wert auf eine einfache Bedienung, bietet aber dennoch alle wichtigen Profi-Features. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, etliche Turnier-Modi sowie ein (englischer) Live-Kommentar runden die Golfsimulation ab. Dank der 3D-Optik ist die Wahl des Blickwinkels praktisch frei, bis zu drei Perspektiven kann man parallel auf dem Bildschirm verfolgen.

Mit „Actua Tennis" betritt Gremlin Neuland: Wurden Tennis-Simulationen von den Sportspiel-Größen bislang eher vernachlässigt, schlagen die Engländer mit viel Power auf. Wie schon bei „Actua Soccer" wurden die Animationen im Motion-Capture-Verfahren eingefangen, Court und Filzball-Profis polygonisiert. Damit wir im Wirrwarr der Perspektiven-Wechsel den Überblick behalten, hat Gremlin der RTL-Reporter Ulli Potofski als Online-Kommentator verpflichtet. Turnier-Modi mit verschiedenen Wettkampfstätten locken den Einzelkämpfer, Doppel mit Multitap-Unterstützung sichern Party-Kompetenz. Glaubt man der Pressemitteilung, die von „Tennisspielern mit den hübschesten Beinen seit Lara Croft" spricht, kann dem Erfolg von „Actua Tennis" eigentlich nichts mehr im Weg stehen...

Mit kurzen Röcken kann „Actua Soccer 2" kaum dienen: Auch wenn Gremlin an alle vorstellbaren Features gedacht hat, die Frauen-Bundesliga kommt (noch) nicht zum Zug. Dafür sorgen 92 Mannschaften im neuen 3D-Glanz sowie Flutlichtbegegnungen mit Regenschauern und Schneefall für Männer-Entertainment. Die dürfen vorher trainieren, eigene Cup-Bewerbe zusammenstellen und taktische Finessen einstudieren. Über weitere Fußball-Features schweigt sich Gremlin aus – auch die Infos zu „Actua Ice Hockey" sind dünn gesät. Abgesehen von der 3D-Optik und den üblichen Spiel-Modi tappen wir im Dunkeln – mehr dazu erfahrt Ihr im Test in einer der nächsten Ausgaben.

Alle vorgestellten Titel erscheinen exklusiv für die PlayStation (und den PC), über N64-Projekte denkt man zur Zeit nach. Auch kommen alle „Actua"-Spiele ohne die üblichen Lizenzen aus – wollen wir hoffen, daß Gremlin die eingesparten NHL- und FIFA-Dollars in die Spiele-Entwicklung investiert hat! *mg*

Selbstbewußt: Gremlin wagt ein Eishockeyspiel ohne NHL-Lizenz.

Noch scheint die Sonne, später ist Regen angekündigt.

"Actua Soccer 2" wird von dem Engländer Barry Davies kommentiert. Ein deutscher Reporter ist nicht geplant.

GREMLIN-SPORTSPIELE FÜR DIE PLAYSTATION

TITEL	TERMIN	BESCHREIBUNG
Actua Soccer 2	Oktober	Alles wird gut – hübschere 3D-Optik, neue Stadien und 'ne Flutlichtanlage!
Actua Ice-Hockey	November	Eishockey-Premiere mit schneller 3D-Optik und actionbetontem Spielverlauf
Actua Golf 2	September	Technisch überarbeitete Fortsetzung mit 3D-Ballflug und neuen Kursen
Actua Tennis	Oktober	Ulli Potofski kommentiert Multi-Player-Matches und Solo-Turniere

ELECTRONIC ARTS™

Der Countdown läuft ...









NUCLEAR STRIKE™





...sagen Sie der atomaren Bedrohung den Kampf an - Stop the war before it begins!

Nuclear Strike ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.

Nintendo läßt Lizenzregelungen fallen

Von nun an darf jeder europäische Hersteller Nintendo-Spiele entwickeln, produzieren und ohne vorheriges "Approval" vermarkten.

Bislang unterlagen Nintendo-Lizenznehmer strengen Restriktionen, wenn es um die Entwicklung und Produktion von Spielmodulen für Game Boy, Super NES und N64 ging. Auf Druck der EU-Kommission und englischer Behörden hat Nintendo nun seine wichtigsten Regelungen aufgehoben: Die Produktion von Modulen ist auch ohne Nintendos Segen und Unterstützung möglich. Auf Nintendos "Seal of Quality" müssen unabhängige Entwickler dann aber verzichten.
Nintendos Schritt ist ungewöhnlich, da die strikten Lizenzregelungen bislang die Basis für Nintendos langjährige Marktbeherrschung auch in Europa waren. Vor allem die Tatsache, daß alle Fremdanbieter die Massenfertigung der Module bei Nintendo selbst in Auftrag geben mußten, und Nintendo seinen Partnern die Anzahl der Spieleveröffentlichungen pro Jahr exakt vorschrieb, sicherte Nintendos absolute Kontrolle über den Softwaremarkt.
Ob die Lizenz-Lockerung die Entwicklungssituation auf dem Nintendo-Sektor radikal verändert, ist trotzdem zweifelhaft, denn gerade die Produktion von ROM-Modulen ist für kleine Unternehmen aufgrund der hohen Kosten nicht lukrativ. Der Handel wiederum dürfte Nintendo-64-Module ohne "Seal of Quality" mißtrauen. Bis sich diese unabhängigen Nintendo-Spiele bei Vertrieben und Händler etablieren, werden bestimmt Jahre vergehen – falls ein Hersteller das Produktionswagnis überhaupt auf sich nimmt. Bislang reagierte noch kein europäisches Software-Haus auf die neuen Lizenzregeln, die sich übrigens ausdrücklich, aber nicht ausschließlich auf das Nintendo 64 beziehen.

•••Activision wächst weiter Nach der Unterzeichnung eines "definitiven" Abkommens zwischen dem US-Publisher Activision und dem Entwicklungshaus Raven wird Activision den 3D-Spezialisten und "Hexen"-Entwickler in den kommenden Monaten in die eigene Firmengruppe eingliedern. Über eine Million Activision-Aktien werden im Rahmen der Übernahme an die Raven-Anteilseigner weitergegeben, Raven Software wird daraufhin eine hundertprozentige Tochter des US-Software-Riesen.

Sega läßt die Muskeln spielen

Französischer Top-Entwickler Adeline von Sega Europe übernommen

Während Sega in den letzten Monaten im europäischen und amerikanischen Raum Stellen abbaute und heftig umstrukturierte, kehrt man jetzt wieder zu einer expansiven Firmenpolitik zurück: Mit Adeline erwarb Sega eines der besten Entwicklungshäuser Kontinentaleuropas. Das 23köpfige Team mit Sitz in Lyon, Frankreich, wurde Anfang der 90er-Jahre von ehemaligen Mitgliedern des französischen Publishers Delphine gegründet und sorgte unter eigenem Label mit den 3D-Abenteuern "Little Big Adventure" und "Time Commando" für Aufsehen. Letzter Streich war das erfolgreiche PC-Motorradrennspiel "Moto Racer", das in Kürze auch für die Playstation erscheint (siehe MAN!AC 9/97).


Grafikzauberer jetzt unter Segas Flagge: Adeline schuf u.a. das Zeitreise-Abenteuer "Time Commando".

Mit der Übernahme gibt Adeline den eingeführten Namen auf. In Zukunft werden die Kreativen unter Frederick Raynal und Didier Chanfray unter "No Cliche" firmieren. Über welchen PC- und/oder Saturn-Titeln die neue Sega-Tochter momentan brütet, wurde noch nicht bekannt.
Auch in Asien schreitet Sega zu neuen Taten: Im Gegensatz zu den Mitbewerbern Nintendo und Sony betritt Sega den gewaltigen chinesischen Markt und wird dort noch in diesem Jahr 200 Läden mit Saturn-Hard- und Software beliefern.



Electronic Arts entläßt Maxis-Mitarbeiter

Branchenriese Electronic Arts übernahm im Juli den US-Publisher Maxis ("Sim City") – jetzt wurde eine Abteilung geschlossen.

Durch einen 125-Millionen-Dollar-schweren Aktientausch vollzog der PC- und Videospiele-Entwickler, -Publisher und -Distributor Electronic Arts am 28. Juli die angekündigte Übernahme des amerikanischen Software-Hauses Maxis. Am Freitag, dem 25. Juli, wurden Maxis-Aktien zum letzten Mal an der NASDAQ-Börse gehandelt.
Während Maxis-Mitbegründer Jeff Braun in den EA-Vorstand wechselt, übernahmen die EA-Manager Luc Barthelet und Joseph Keene die Geschäftsführung der neuen Firmentochter. "Sim City"-Erfinder Will Wright wird auch weiterhin dem internen Entwicklungsteam angehören. Die Abteilung "South" von Maxis wird EA jedoch schließen und nahezu alle dort angestellten Mitarbeiter entlassen. Die drei Spiele-Entwicklungen ("Crucible", "Remnants" und "Nightfall") stehen nun auf "undefinite hold", sind also im Klartext gestrichen.

Working Designs übersetzt Sony-Rollenspiel

Der amerikanische Publisher arbeitet an einer englischsprachigen Version des Sony-RPGs "Alundra".

Nachdem sich das US-Haus mit der erfolgreichen Lokalisierung des Sega-Rollenspiels "Lunar: The Silver Star" und des Strategietitels "Dragonforce" einen Namen machte, kümmern sich die Japan-Experten jetzt erstmals um einen Sony-Titel. Hinter der Japan-Originalversion von "Alundra" stehen ebenfalls ehemalige Sega-Verbündete, nämlich die Designer der Mega-Drive-Hits "Shining Force" und "Landstalker" – Climax.


Englische Version für das Rollenspiel "Alundra".



Quellen: Playcom, Theo Kranz Versand

1 /1 **V-Rally** — Infogrames
Souverän auch im Dreck: Playstation-Besitzer zeigen erneut ihre Vorliebe für hochklassige Rennspiele.

2 /2 **Wing Commander 4** — Electronic Arts
"Sowas kann Euer Nintendo nicht!" EA nutzt für das Weltraum-Epos konsequent FMV-Möglichkeiten – und das auf vier CDs!

3 /- **ISS Pro** — Konami
Na also, nach einer Top-5 ohne Sport jetzt wieder ein Fußballspiel auf den vorderen Rängen. Smarte Polygon-Kicker im "Goalstorm"-Fieber!

4 /- **Syndicate Wars** — Electronic Arts
Die zweite Zukunftsschlacht im "Blade Runner"-Ambiente lockt mit brutalen Waffen und taktischem Anspruch.

5 /3 **Rage Racer** — Namco
Noch'n Rennspiel: Die dritte Namco-Raserei gilt schon jetzt als Genre-Klassiker. Dauer-Motivation durch den digitalen Fahrzeug-Kaufladen.



MDK ab 1998 im Fernsehen

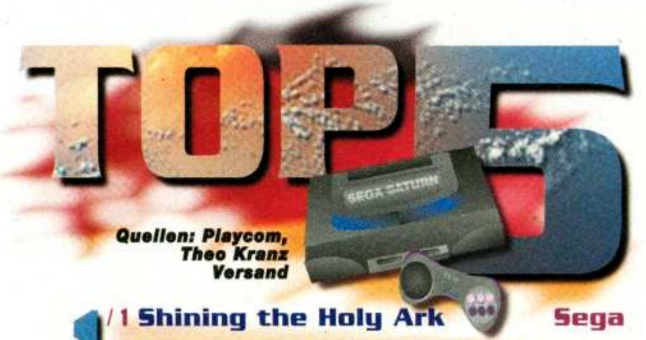
Nach "Earthworm Jim" wird ein zweites Spiel von Shiny Entertainment zu einer Zeichentrickserie verarbeitet.

Für Insider kommt der zügige Lizenzabschluß nicht überraschend, denn Shiny-Boß David Perry hatte seine Firma nicht zuletzt deshalb mit Unterstützung des US-Spielegiganten Playmates gegründet, um seine Pixel-Helden in andere Bereiche (Spielzeug, Film & TV) zu lizensieren.
Produziert und vermarktet wird die "MDK"-Fernsehserie von der US-Firma Mainframe Entertainment, die mit "ReBoot" und "Beast Warriors" bereits zwei populäre Science-fiction-Serien für das US-Fernsehen schuf. Für "Beast Warriors: Transformers" (siehe "Hasbro"-Bericht in dieser Ausgabe) geht Mainframe gerade den umgekehrten Lizenzweg und gab das "Ja" zu einem gleichnamigen Playstation- und PC-Spiel, das wiederum von Viz entwickelt wird, den Designern des neuen "Earthworm Jim 3"-Videospiels.

Ab August: Sega Saturn im Internet

Am 5. August gab Sega of America den Startschuß für die seit letztem Jahr angekündigte "NetLink"-Spielereihe.

Ab jetzt können sowohl "Sega Rally" als auch die Mech-Prügelei "Virtua On" über NetLink-Modem und Telefonleitung gespielt werden. Beide Titel liegen ebenso wie ein spezieller Internet-Browser der NetLink-Hardware bei, die Sega seit Monaten in den USA vermarktet. Laut Sega wurden bislang 15.000 NetLink-Modems in den USA verkauft – erheblich weniger als ursprünglich geplant. Ohne Modem kostet die Software (Spiele und Browser) umgerechnet gut 40 Mark. Parallel zum NetLink-Start rüstet die Sega-Tochter Segasoft Ihren Spieledienst "Heat" auf: In wenigen Wochen können Sega-Freunde Spiele und Merchandising-Material mit CyberCoin bezahlen, einer elektronischen Währung der US-Company Cybercash.



Quellen: Playcom, Theo Kranz Versand

1 /1 **Shining the Holy Ark** — **Sega**
Beständiges Hoch auch beim Saturn: Rollenspiel-Fieber unter den Sega-Fans beschert der "Shining"-Fortsetzung erneut den Spitzenplatz.

2 / - **NHL Powerplay Hockey** — **Virgin**
Das "coolste Spiel der Welt" (NHL-Eigenwerbung) fetzt auf dem Saturn los: Besonders im Sommer ist eiskalte Abkühlung beliebt.

3 / - **Sonic Jam** — **Sega**
Aus alt mach' neu: Betagte Sonic-Eskapaden zum Sonderpreis auf einer CD. Videospiel-Neulinge greifen genauso zu wie alte Hüpf-Hasen.

4 /4 **Andretti Racing** — **Electronic Arts**
Qualität hält eben lange vor! Der umfangreiche Rennspaß ist wohl selbst dann noch top, wenn Michael Andretti in Rente geht...

5 /2 **Fighters Megamix** — **Sega**
Backpfeifen-Parade ohne Gnade: Nach dem "Megamix" wartet mit "Last Bronx" schon der nächste Schlägertrupp auf seine Vorstellung.

Lightphaser mit Nachlade-Innovation

Mit dem futuristischen "Lightblaster" von Interact spart Ihr Euch zeitraubendes Schießen neben den Bildschirm.

Neben diversen Autoload- und Autofeuer-Optionen (mit einstellbarer Magazingröße) sorgt auch die zusätzliche Nachladetaste für einen positiven Eindruck: Durch Strecken des Zeigefingers könnt Ihr das in den meisten Spielen nötige "neben den Bildschirm ballern" simulieren und mit dieser Technik wertvolle Zeit sparen. Die Waffe liegt hervorragend in der Hand und schießt schnelle Salven absolut zielgenau. Mit neuartigem Design glänzt auch das "Makopad" für das Nintendo 64. Das gewöhnungsbedürftige Joypad erlaubt Euch, ohne Umgreifen sowohl mit dem Digitalpad als auch mit dem Analogstick zu steuern. Allerdings solltet Ihr das Klarsicht-Pad vorher ausprobieren: Manche Spieler kommen gut damit zurecht, andere haben Griffprobleme. Beide Artikel sind im Fachhandel erhältlich.

Geänderte Rechtslage bei Indizierungen

Seit dem 1. August gelten Umsetzungen indizierter Spiele als mit den Originalen inhaltsgleich und landen damit automatisch auf dem Index.

Die einzige Möglichkeit für einen Hersteller, Umsetzungen indizierter Spiele vor der "Verbannung" zu retten, ist der Nachweis, daß das Produkt nicht mit dem Index-Spiel inhaltsgleich ist: Der Hersteller muß beweisen, daß keine Jugendgefährdung vorliegt. Somit kehrt sich die bisherige Beweislage um, nach der jede Version eines Spiels einzeln geprüft und indiziert werden mußte – ein zeitraubender Prozeß, auf den einige Hersteller mit flottem Durchverkauf reagierten.

Neue Tamagotchi-Generation von Takara und Bandai

Auch der japanische Spielzeug- und Videospiel-Hersteller Takara ("Toshinden") wird ab September ein Tamagotchi-ähnliches Produkt vermarkten.

Der Erfolg der digitalen "Tamagotchi"-Wesen von Bandai (zehn Millionen Stück gingen weltweit in nur neun Monaten über den Ladentisch) inspiriert eine Flut von Fernost-Firmen zu ähnlich konzipierten Konkurrenzprodukten, die von Hühnern über Katzen bis zum Dinosaurier die gesamte Tierwelt abdecken. Auch in Deutschland ist die immense Nachfrage nach den elektronischen Haustieren nur schwer zu befriedigen, kaum ein Spielzeugladen hat das Bandai-Original vorrätig. Der noch unbenannte Tamagotchi-Clone von Takara wird im Gegensatz zu seinem Vorbild sogar zur Fortpflanzung fähig sein, außerdem darf der stolze Besitzer sein Wesen fotografieren und das digitale Portrait per Drucker zu Papier bringen. Das von Takara vermarktete Spielzeug wird in Japan knapp 2.000 Yen, also umgerechnet rund 35 Mark kosten. Bandai arbeitet ebenfalls fieberhaft an einem neuen Modell des Kassenschlagers: Kampf- und Linkoptionen sollen Fans zum Kauf bewegen.

...In Deckung: Tarn-Pads im Anmarsch!
Mit ideenreichem Spielezubehör macht Distributor "Speed" den Sony-Fans Dampf: Joypad-Modelle mit Flecktarn- und Leucht-Lackierung helfen Euch, unerkannt im Wald oder in völliger Dunkelheit zu spielen. Für die neue Playstation-Version ohne separate Audiobuchsen ist ein RGB-Kabel ideal, bei dem gesonderte Anschlüsse für die Stereoanlage angelötet sind. Die Produkte erhaltet Ihr im Fachhandel.

NEWS

...Crystal Dynamics verliert Chefdesigner
Kurz vor der Fertigstellung des 3D-Hüpfspiels "Gex 2: Enter the Gecko" wechselte Chefdesigner Daniel Arey von seinem langjährigen Arbeitgeber Crystal Dynamics zum US-Entwicklungshaus Naughty Dog. Dort übernimmt Arey pikanterweise die Fertigstellung von "Crash Bandicoot 2", dem härtesten Konkurrenten von "Gex 2". Das "Gex"-Sequel verschiebt sich laut BMG auf das nächste Jahr, während "Crash 2" noch in diesem Jahr erscheinen soll.

Deep Sea Adventure

Takara für Playstation, ab Anfang '98 in Deutschland



Schummrige Meeresspalte: Mit dem Radar ortet Ihr Schätze an, die Ihr mit einem Greifarm an Bord nehmt.

PS Wer sich wie Kapitän Nemo in den Tiefen des Meeres wohler fühlt als auf dem Land und die unterseeische Einsamkeit dem hektischen Alltag vorzieht, der spart schon mal auf das "Deep Sea Adventure".



Große Inspektion: In der U-Boot-Werkstatt wird fleißig gehämmert und geschweißt.



Im Hafen heuert Ihr Seemänner an, die Euch mit ihrem Schlepper zu Tiefseegräben bringen.

Nachdem der Vater bei der Erforschung einer geheimnisvollen Tiefseespalte verschollen ist, macht Euer Held mit einem kleinen Team sein U-Boot flott, um Papas mysteriöses Verschwinden aufzuklären.

Ein Schlepper schippert Euch zum Tiefseegraben: Euer erstes U-Boot kann nur 300 Fuß tief tauchen, spätere Modelle sind leistungsfähiger. Mit dem Radar sucht Ihr Schätze am Meeresgrund, Torpedos helfen Euch im Kampf mit grauenvollen Meeresungeheuern. Trotz all Eurer Neugier solltet Ihr immer auf die Sauerstofftanks und die Batterieanzeige achten, bevor Ihr jämmerlich ersticken oder gar am Meeresboden verhungern müßt.

Los geht's: Euer erstes U-Boot ist bereit in See zu stechen.


Schatztruhen und wertvolles Gestein markiert Euer Bordcomputer mit einem blinkenden Punkt.

Die Mischung aus Action-Adventure (Schätze sammeln, U-Boot aufrüsten) und einem unkomplizierten U-Boot-Simulator macht in der vorliegenden japanischen Version einen entspannenden Eindruck, auf rasante Ballereien und fetzige Verfolgungsjagden braucht Ihr nicht zu hoffen. Vielmehr sollten sich Meeresforscher auf ausgiebige Erkundungsfahrten und haarscharfe Unterwassermanöver gefaßt machen – die geplante deutsche Version verspricht umfangreichen Stoff für lange, kalte Winternächte.



Courier Crisis

BMG für Playstation & Saturn, ab November in Deutschland



Schlagende Argumente vom Fahrradkurier: Nervige Passanten kommen Euch gerade recht...

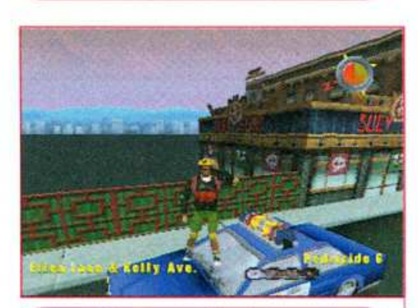
PS Die engen Straßen der Polygonstadt sind verstopft, Brummi- und PKW-Verkehr quält sich im Schrittempo durch die überlaufenen Gassen. Nur Ihr setzt angesichts des Verkehrschaos ein Grinsen auf, versprechen Staus und PS-Verstopfungen doch ein dramatisch erhöhtes Auftragsvolumen für Fahrradkuriere wie Euch. Ihr kurvt nach Belieben in der City und vier weiteren Einsatzorten herum und späht mit Argusaugen nach den rufenden Geschäftsleuten, deren Dokumente Ihr im Vorbeifahren schnappt. Ein drehbarer Pfeil zeigt Euch die ungefähre Richtung des ungeduldig wartenden Empfängers. Nun kommt Action ins Spiel: Um die Kohle auch zu bekommen und rechtzeitig zu liefern, rempelt Ihr ahnungslose Passanten aus dem Weg, überspringt mit hippen Kunstflugmanövern den LKW-Stau und kurvt waghalsig um die nächste Straßenecke. Profis fahren enge Abkürzungen und lieben das Risiko, Anfänger bleiben dagegen auf der Hauptstraße. Habt Ihr die Moneten in der Tasche, freut Ihr Euch auf den Einkaufsbummel. Wer im Job bleiben will, holt sich im Biker-Shop die neuesten, spurtstarken Modelle. Doch bis zum sündteuren Raketen-Bike ist's ein langer Weg...



Reaktionsschnelles Ausweichen ist Trumpf: Zu häufige Crashs führen zur fristlosen Entlassung!



Traumgefährte für Pedal-Profis: Leider sind die hochwertigen Räder verflixt teuer...



Na sowas: Nach dem Zusammenstoß steht Ihr plötzlich auf dem Dach eines Streifenwagens!

COURIER CRISIS

"Courier Crisis" ist in der frühen Version technisch noch verbesserungswürdig, hat aber das Zeug zum Trendsetter. Coole Rockmusik motiviert Euch zu garantiert illegalem Verhalten im Straßenverkehr: In der Realität ist das absolut tabu, im Spiel aber ausdrücklich erwünscht!





Test Drive 4 - The Challenge

Accolade für Playstation, Ende '97 im Handel



Endlich wieder ein Rennspiel mit guter Fernsicht und ohne meilenweite Nebelbänke: "Test Drive 4" ist technisch top!

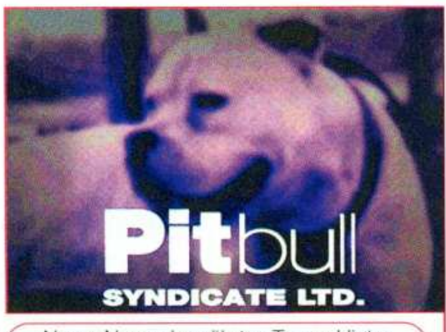


Nicht drängeln: Ein kurzer Kontakt mit dem Vordermann vermasselt Euch das rechtzeitige Erreichen des Checkpoints.

PS "Schon wieder ein Rennspiel für die Playstation", mosern überfütterte Video-Piloten. "Gibt's davon nicht schon mehr als genug?" US-Hersteller Accolade glaubt nicht, und auch wir waren nach dem ersten Anspielen ihres "Test Drive 4" gnädig gestimmt: Die neueste Folge der Hochgeschwindigkeitsserie heißt "Test Drive 4" und verbindet den Realitätsanspruch eines "Need for Speed" mit der Technik von "Destruction Derby 2". Das ist kein Zufall, denn auf der einen Seite lizensierte Accolade eine ganze Reihe edler Sportwägen (à la Electronic Arts), auf der anderen Seite wurde für die Entwicklung ein Team mit besonderer Rennspiel-Expertise verpflichtet: Das gefährlich klingende "Pitbull Syndicate" besteht im Kern aus ehemaligen "Reflections"-Mitarbeitern – eben jenen Entwicklern, die für Psygnosis "Destruction Derby" und "Destruction Derby 2" entwickelten.



Lediglich als "Rolling Demo" können derzeit andere Fahrzeuge als der Dodge in Aktion betrachtet werden.



Neuer Name, bewährtes Team: Hinter dem "Pitbull"-Logo stecken Teile des "Reflections"-Teams ("Destruction Derby").

Die Erfahrung merkt man der Grafik-Routine an: Egal, ob Ihr aus Cockpit- oder Vogelperspektive losbrettert, die Berg- und Wiesenpolygone rauschen flüssig an Jaguar, Pontiac und Dodge vorbei. Doch im Gegensatz zu den überfüllten Drängelkursen der Psygnosis-Topseller tummeln sich hier weniger Rennteilnehmer auf der Strecke. Die so freiwerdende Rechenleistung nutzt Pitbull zur Eliminierung von Texturfehlern. Deshalb verbiegen sich weder Wiesenzaun noch Mittelstreifen, Streckenbegrenzungen bleiben auch bei irrtümlicher Tuchfühlung an der rechten Stelle. Bisher ist leider nur ein regnerisches Waldrennen fertig und lediglich die Dodge Viper fahrbereit. Doch mangelnde Abwechslung wird es in der fertigen Version kaum geben: Sechs mehrere Kilometer lange Strecken, vom verschneiten Querfeldeinrennen bis zum Hochgeschwindigkeits-Intermezzo an der Küste, werden gerade implementiert. Damit alle Autonarren den passenden Untersatz finden, sind 17 wählbare Modelle geplant. Diese teilen sich in moderne "Supercars" wie Nissan 300ZX, Chevy Corvette oder Jaguar XJ220, und die "Beasts" auf – klassische Fahrzeuge der 60er-, 70er- und 80er-Jahre, die trotz ihres Alters mit animalischen Beschleunigungswerten ausgestattet sind. Klassik-Fans steigen in den Shelby Cobra, den Camaro ZL-1 oder den legendären Chevy Chevelle, der innerhalb von gut vier Sekunden die 60-Meilen-Grenze erreicht. Im Gegensatz zur PC-Version treten beim Playstation-Gerase nur zwei Teilnehmer über Linkkabel an. Neben dem "normalen" Renn-Modus erlebt Ihr den "International Rally Circuit": Hier startet Ihr nacheinander auf allen Kursen. In den Einzelrennen läuft Arcade-gemäß ein Zeitlimit ab, nur durch Erreichen von Etappenzielen bleibt Ihr im Rennen. Weitblick ist gefragt: Neben planlos kriechenden Sonntagsfahrern (bei Kontakt drohen extrem zeitraubende Dreher) machen Euch pflichtbewußte Cops das Fahren schwer. Prompt schalten diese Straßenwächter die Sirenen ein und jagen Euch hinterher. Schlittert Ihr nicht gerade rauchend in einen Zaun, haben die schwach motorisierten Gesetzeshüter aber keine Chance, Euch einzuholen.

Schon in der vorliegenden Frühversion stimmen Grafik und Steuerung bis aufs i-Tüpfelchen: Anfänger können dank intuitiver Steuerung sofort loslegen, doch das Fahrverhalten ist alles andere als simpel: Wer stur Gas gibt, brettert chancenlos in die Böschung. Die MAN!AC-Crew freut sich mit "Test Drive 4" auf ein vielversprechendes 97er-Rennspiel: Zündschlüssel bereithalten!

Bei Kontakt mit Fahrbahnrand und Stoßstangen schlingert Euer PS-Kraftprotz und hinterläßt Bremsspuren.

Viper-Statistik: Leider ist dies das einzige bisher anwählbare Fahrzeug im "Test Drive 4"-Rennstall.



•••16-Bit-Revival für "F-Zero"

Während westliche Spieler ungeduldig auf das 64-Bit-Update des Klassikers "F-Zero" warten, lieferte Nintendo in Japan überraschend "F-Zero 2" für das Super Nintendo aus. Zur Vermarktung nützt man aber nicht den Handel, sondern das eigene Satellaview-Netzwerk. Über diesen Satelliten-gestützten Online-Service wurden bereits im letzten Jahr zusätzliche Rennstrecken für das Ur-"F-Zero" vertrieben, auch "Zelda" erschien in einer neu arrangierten Version exklusiv auf Satellaview.

•••Mehr Oldies für 32-Bitter
Midway hat zwei neue "Greatest Hits"-Compilations für die Playstation angekündigt. Auf dem "Midway Arcade"-Sampler tummeln sich sechs Klassiker. Stars dieser Spielesammlung sind die Actionperlen "Moon Patrol", "Spy Hunter" und das Zapfhahn-Drama "Tapper". Auf der "Atari Collection 2" sind u.a. der Renn/Ballermix "Road Blasters", das Vierspieler-Labyrinthspiel "Gauntlet", "Millipede" und "Marble Madness" vertreten. Beide CDs sollen voraussichtlich noch im Oktober in den USA erscheinen.

NEWS

Fighting Force

Eidos für Playstation, ab Oktober in Deutschland



Die Tradition der scrollenden Großstadtprügeleien (à la "Final Fight") setzt Core mit "Fighting Force" in Echtzeit-3D fort.



Dr. Dex Zeung ist ein anerkannter Wissenschaftler, der pünktlich zum Jahr 2000 fest mit dem Weltuntergang rechnet. Alles ist vorbereitet, und der liebe Doktor schwebt in Gedanken schon als Engel durchs Jenseits. Als die Katastrophe ausbleibt, geht er nicht etwa einen trinken, sondern beschließt in miesester Laune kurzerhand selbst für die Apokalypse zu sorgen: Seine umfangreiche Sammlung chemischer und biologischer Kampfstoffe wird auf die Menschheit losgelassen!



Eure Polygon-Mädels dirigiert Ihr völlig frei in die beste Kampfposition: Ein Mafiosi fliegt!


Würfe sind kein Problem: Hier legt Hawk Mace flach...

Vier heldenhafte Polygonprügler setzen zur Rettung des Homo Sapiens an: Rambo-Clone Hawk und Dampfhammer Ben werden von den gelenkigen Schönheiten Mace und Alana begleitet. Wahlweise alleine oder im Duo dürft Ihr völlig frei in der scrollenden Szenerie herummarschieren und die prompt auftauchenden Handlanger des Doktors mit Faust, Stiefel und Pistole bearbeiten. Herumliegende Magazine und Äxte sorgen für den schnelleren Vormarsch, der Euch kreuz und quer durch die gangsterverseuchte Großstadt führt. Auf der Straße etwa rauschen die Unholde per Polygon-PKW heran, mehrere Gangster springen heraus und hauen munter drauflos. Im Duell-Modus übt Ihr in bester "Street Fighter"-Manier deshalb zu zweit besonders wirkungsvolle, aber einfach zu lernende Specials und zeigt, wie man Banditen effektiv auf den Asphalt wirft.



Vier gewinnt, doch nur zwei dürfen mit zur großen Gangster-Vermöbelaktion: Das Heldenquartett.



Kräftemessen der "Fighting Force"-Helden: In der Duell-Arena trainiert Ihr für den Straßeneinsatz.



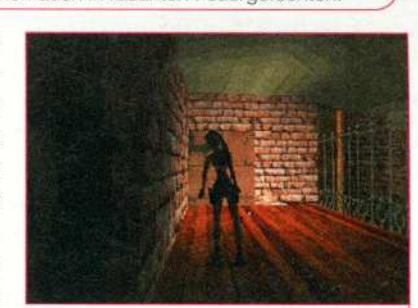
Tomb Raider 2

Eidos für Playstation, ab November in Deutschland

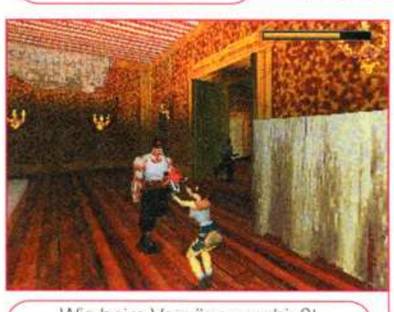

Lara hechtet in Deckung: Im zweiten Teil beweist das 3D-Model ihr Können auch in rasanten Feuergefechten.

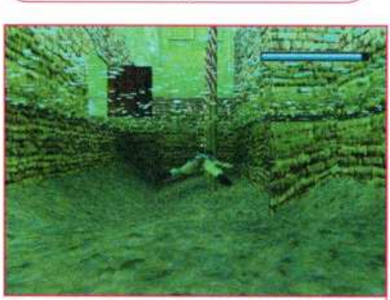
Cores 3D-Bestseller geht in die zweite Runde: Lara Croft, feuchter Traum alle Konsolen-Jünglinge und preisgekrönte Videospiel-Heldin, krault durch miefige Kanäle, stöbert in geheimnisvollen Höhlen und zeigt allen männlichen "Indy"-Fans, wer im 3D-Genre die Shorts anhat. Auf Basis der Grafikroutine des ersten Teils wurden auch die neuen Eskapaden als frei begehbare Polygon-Katakomben konzipiert. Diverse Rätsel der Marke "Was macht dieser Schalter, und wie erklimme ich diese Anhöhe?" sind allerdings nur ein Teil von Laras Tagespensum: Häufiger als im Vorgänger wird Lara jetzt in actiongeladene Feuergefechte mit zahlreich auftretenden Muskelbergen und bewaffneten Geheimagenten verwickelt. Auch die Steuerung wurde verfeinert und bietet der grazilen Heldin mehr Sprungmanöver als zuvor.

Fans der Abenteuer-Lady, von der kurvenreichen Anatomie beeindruckt, können es kaum erwarten, den Kampf um wertvolle Artefakte wieder aufzunehmen. Insgesamt halten sich die Neuerungen sowohl spielerisch als auch grafisch in Grenzen. Trotzdem entdeckten wir bereits in unserer Vorab-Version einige Verbesserungen: U.a. glänzen alle Räume mit mehr Details und etwas flotterem Scrolling. Über Laras exaktes Einsatzgebiet schweigt sich Eidos noch aus – bisher turnt die Lady in Venedig herum und schwimmt im örtlichen Kanalsystem.


Leuchtstab-Effekt: Die Lichtquelle wird aufwendig berechnet, Lara kann den Stab aufnehmen.


Kronleuchter-Kraxeln, erste Lektion: So wird's richtig gemacht!


Wie beim Vorgänger schießt Lara grundsätzlich beidhändig. Selbst massive Kerle geben klein bei!


Tauchvergnügen: Auch die Schwimm-Eskapaden kennt Ihr bereits aus dem ersten Teil.



Bernd Herfurth

Tel.: 02504 - 9330 - 0 <bis zu 6 Bestell-Hotlines>
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr Sa. 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

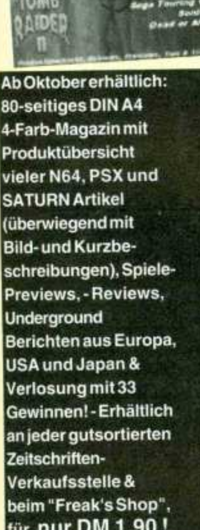
An- und Verkauf von Gebrauchtspiele:
Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

MEGA DRIVE

ZUBEHÖR:
Adapter <NTSC-PAL> 24,95
3/6 Button-Pad je 29,95
Joypad-Verlängerung 9,95
Scartkabel MD 1 & 2 je 19,95

VIDEOSPIELE:
Desert Strike 49,95
Dragons Revenge 49,95
E.A. Boxing-Toughman 49,95
Earthworm Jim 2 49,95
FIFA Soccer '96 39,95
Int. Superstar Soccer Del. 49,95
Kawasaki Superbikes 49,95
König der Löwen 59,95
Micro Machine Military 59,95
NBA Action Basketball'95 49,95
NBA Live '96 49,95
NHL Hockey '96 39,95
Pinocchio 89,95
Pocahontas 89,95
Schlümpfe, Die 59,95
Schlümpfe, Die 2 79,95
Shadowrun <us> 69,95
Shanghai 2 <us> 69,95
Sonic 3 69,95
Spot Goes To Hollywood 39,95
Star Trek Deep Space 59,95
Story of Thor 89,95
Striker 49,95
Subterania 49,95
S. Streetfighter 2 <a> 69,95
Time Killers 39,95
Ultimate 3 79,95
Virtua Racing 59,95
VR Troopers 39,95
Wrestlemania Arcade 59,95

SONDERANGEBOTE:
Brutal - Paws of Fury 39,95
Comix Zone 39,95
Cutthrout Island 39,95
Dynamite Heady 39,95
Earth Worm Jim 39,95
Ecco the Dolphin 2 39,95
Exo Squad 39,95
Garfield 39,95
John Madden '95 19,95
Judge Dredd <a> 39,95
Jurassic Park 1 29,95
Justice League 39,95
Marsupilami 39,95
NBA Jam T. E. 39,95
NBA Live '95 39,95
Pete Sampras Tennis 39,95
Primal Rage 39,95
Ranger X 39,95
Shaq Fu 39,95
Slam Masters 39,95
Vectorman 39,95



Ab Oktober erhältlich: 80-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit Bild-und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews, -Reviews, Underground Berichten aus Europa, USA und Japan & Verlosung mit 33 Gewinnen! - Erhältlich an jeder gutsortierten Zeitschriften-Verkaufsstelle & beim "Freak's Shop", für nur DM 1,90!

SEGA SATURN

HARDWARE:
SATURN <gebraucht> 199,95
Saturn & Tombraider 349,95
Saturn & 2 Games 419,95
6 Spieler Adapter 59,95
Adapter NTSC/PAL 39,95
Antennenkabel 29,95
Back Up Memory 89,95
Game Buster 89,95
Gun "Innovation" 49,95
Joypad "Innovation" 19,95
Joypadverlängerung 19,95
Lenkrad mit Fußpedal 139,95
Photo CD 49,95

SEGA SATURN
6 Men S.Wrstlg. <jp> 129,95
Actua Golf 69,95
Athlete Kings 79,95
Battle Stations 79,95
Bomberman 89,95
Bug Too! 89,95
Civilisation <jap> 89,95
Command & Conquer 69,95
Dark Saviour 84,95
Darklight Conflict 79,95
Daytona USA Special Edition <gebraucht> 69,95
Disc World 69,95
Disc World 2* 89,95
Dragon Force* 89,95
Fighters Megamix 89,95
Fishing Koushien <jap> 119,95
Hardcore 4x4 69,95
Independence Day 79,95
Iron Storm 3 & 4 <j> je 109,95

King of Fighters '95 & Ram 89,95
Manx TT 89,95
Mechwarrior <a> 89,95
Megaman X3 79,95
Metal Slug <jap> 119,95
Mysteria 69,95
Need for Speed 69,95
Nights & Pad <gebr.> 79,95
Pandemonium 89,95
Panzer Dragoon 2 gebr 69,95
Resident Evil* 99,95
Shining the Holy Ark 89,95
Shining Wisdom 69,95
Sim Tower <jp.> 69,95
Sky Target 79,95
Sonic 3D 79,95
Sonic Jam 79,95
Space Jam 69,95
Streetfighter Alpha 2 79,95
S. Puzzle Fighter 2 69,95
Theme Park 2 <jap> 99,95
Thunderhawk 2 <gebr.> 59,95
Thunderhawk 2 a/uncut 79,95
Thunderforce V <jap> 119,95
Tilt 69,95
Tombraider 79,95
Torico S 79,95
True Pinball 69,95
Virtua Fighter 2 69,95
Virtual On 49,95
Worldwide Soccer '97 59,95
X-Men 59,95
Zero 4 Champ <jap> 119,95

SONDERANGEBOTE:
Alone in the Dark 2 59,95
Amok 49,95
Andretti Racing 49,95
Angel Paradise <jap> 49,95
Astal <us> 49,95
Baku Baku Animal 59,95
Battle Arena Toshinden 59,95
Battle Monster <j> 29,95
Blam Machinehead <a> 49,95
Blast Chamber 59,95
Blazing T. Wrestling <j.> 29,95
Breakpoint Tennis 59,95
Bubble Bobble 59,95
Bug 49,95
Chaos Control 49,95
Clockwork Knight 2 49,95
College Slam <us> 39,95
Corpse Killer <us> 49,95
Criticom <us> oder <j> 49,95
D 49,95
Darius 2 49,95
Daytona U.S.A. <us> 29,95
Daytona U.S.A. 49,95
Defcon 5 49,95
Euro Soccer '96 49,95
FIFA Soccer '97 49,95
Fighting Vipers 49,95
Galactic Attack 49,95
Galaxy Fight <jap> 29,95
Gebockers <jap> 29,95
Gex 49,95
Gran Chaser <jap> 29,95
Guardian Heroes 49,95
Gun Griffon 59,95
Gussun Oyoyo <jap> 49,95
Hang on GP '96 59,95
Hi Octane 19,95
Horde, The 49,95
In the Hunt 59,95
Incredible Hulk 59,95
Iron Man X.. 49,95
John Madden 97 39,95
Johnny Bazookatone 49,95
Last Gladiator s <us> 49,95
Lemmings 3D 49,95
Magic Carpet 39,95
Mighty Hits 49,95
NBA Action Basketball 59,95
NBA Jam Tournament 59,95
NHL All Stars Hockey 49,95
NBA Live '97 49,95
NHL Hockey '97 49,95
Nomo Baseball <jap> 39,95
Off World Interceptor 59,95
Olympic Soccer 59,95
Panzer Dragoon 49,95
Paradius Deluxe 49,95
Pebble Beach Golf 49,95
PGA Golf '97 39,95
Primal Rage 49,95
Race Drivin <jap> 29,95
Revolution X 39,95
Rise 2 59,95
Road Rash 49,95
Robopit 49,95
Sega Rally 59,95
Scorcher 49,95
Shell Shock 59,95
Shinobi X 49,95
Shockwave Assault 39,95
Skeleton Warriors 59,95
Sky Target <jap> 49,95
Slam 'n Jam 49,95
Soviet Strike 49,95
Space Hulk 39,95
Streetfighter - Movie 49,95
Striker '96 59,95
Theme Park 29,95
Titan Wars 49,95
Toshinden URA 49,95
Tunnel B1 59,95
Victory Goal 49,95
Virtua Fighter 39,95
Virtua Fighter Kids 59,95
Virtual Golf 49,95
Virtual Hydlide 39,95
Virtual On 49,95
Wing Arms 49,95
World Cup Golf 49,95
Worms 59,95
Wrestlemania Arcade 49,95
WWF In your House 49,95

NINTENDO 64
Dark Rift <us> 159,95
Goemon 5 <jap> 159,95
Joypad 49,95
Joypadverlängerung 19,95
Konsole 279,95
Memory Card <1 Meg> 39,95
Memory Card <5 Meg> 79,95
FIFA Soccer 64 79,95
Mario 64 89,95
Mario Kart 89,95
Star Wars Shadows... 124,95
Turok 119,95
Turok <a-uncut/dt.> je 139,95
Wave Race 64 89,95
Yuke Yuke <jap> 169,95

PLAYSTATION Spieleberater:
Alien Trilogy 14,80
Alone in the Dark 1 & 2 14,80
Baphomets Fluch 14,80
Blz.Dragons, Casper je 14,80
Chronicles of the Sword 14,80
Command & Conquer 14,80
Cyberia, D je 14,80
Disc World 1 & 2 14,80
Excalibur 14,80
Fade to Black 14,80
Little Big Adventure 14,80
Myst, Rebel Assault je 14,80
Resident Evil 14,95
Stadt der verlor. Kinder 14,80
Syndicate Wars 14,80
Tekken & Toshinden 2 14,80
Time Commando 14,80
Tombraider 29,95
Warhammer 14,80
Wing Commander 4 14,80

SUPER NINTENDO
ACME Animation 59,95
Air Cavalry 69,95
Asterix & Obelix 89,95
Breath of Fire 2 89,95
Chrono Trigger <us> 129,95
Donald Duck Maui M. 79,95
Donkey Kong Country 69,95
Donkey Kong Country 2 ....<mit dt. Anleitung> 99,95
Donkey Kong C.3 99,95
Earthworm Jim 2 59,95
FIFA Soccer '96 79,95
FIFA Soccer '97 99,95
Illusion of Time 99,95
Int. Superstar Soccer 79,95
Kirby's Fun Pack 89,95
Kirby's Ghost Trap 69,95
Lufia & Spielberater 109,95
Mohawk & Headphone J. 59,95
MR. Do <a> 59,95
MS Pacman 69,95
NBA Hangtime 89,95

Über 40.000 Artikel für Video- und PC Spiele auf Lager! Davon allein über 10.000 Artikel für PSX !!!

NBA Live '97 89,95
NHL Hockey '96 89,95
PGA Tour Golf '96 59,95
Pinocchio 89,95
Puzzle Bobble 59,95
Schlümpfe, Die 2 99,95
Secret of Evermore 99,95
Sim City 2000 109,95
Spirou 59,95
Star Trek Deep Space 59,95
Star Trek Next Gener. 69,95
S. Mario All Stars <a> 49,95
S. Streetfighter 2 <jp.> 59,95
Super Scope & 6 Spiele 89,95
Tetris Attack 79,95
Tim in Tibet <a> 79,95
Timecop 59,95
Toy Story 79,95
Weapon Lord <a> 49,95
Winter Gold 109,95
Worldmaster Golf 49,95
WWF Raw & Video 49,95

SONDERANGEBOTE!
Actraiser 2 49,95
Alien 3 39,95
Incr. Crash Dummies 29,95
John MADDEN '94 19,95
Judge Dredd 49,95
Primal Rage 39,95
Spawn 39,95
Super Punch Out 49,95
Unirally 39,95
Urban Strike 39,95

ZUBEHÖR:
5 Spieler Adapter 29,95
6 Button Pad 19,95
Adapter US / PAL 29,95
Antennenkabel & Umsch. 19,95
Netzteil 19,95
S-Nes Konsole 169,95
S-Nes & Fifa Soccer 199,95
S-Nes & FIFA Soccer & Mario All Stars <a> 229,95

PSX-ZUBEHÖR:
PlayStation & Exhumed & 2.Joypad 359,95
5 Spieler Adapter 59,95
Antennenkabel 39,95
CD - Leerhüllen <10er> 5,90
Game Buster 89,95
GUN - Pistole 49,95
Gun Avenger 59,95
Gun Justiver 69,95
Gun & ...Laseraufsatz 89,95
Infarot-Joypad-Set 59,95
Joypad Alps 89,95
Joypad Ascii 49,95
Joypad farbig je 29,95
Joypad Innovation 19,95
Joypad Orginal 39,95
Joypadverlängerung 19,95
Joystick Analog 99,95
Lenkrad mit Fußpedal 129,95
Lenkrad V3 139,95
Link Kabel 19,95
Memory Card farbig je 29,95
Memory Card Orginal 39,95
Memory Card 8 MB 59,95
Memory Card 240 Slot 69,95
Memory Card 360 Slot 89,95
Mouse 49,95
neGcon <Analog-Pad> 69,95
Play Station 279,95
PSX Tragetasche 9,95
PSX stabile Tragetasche & Memory Card & Pad 79,95
RGB Kabel 19,95
Umbauchip & Anleitung 29,95

PLAYSTATION
4-4-2 Fußball 69,95
A. Senna Kart Duel 79,95
Actua Soccer Club Ed. 79,95
Adidas P. Soccer 2 84,95
Agent Armstrong* 89,95
Agile Warrior - F 111 69,95
Assault Rigs <Link> 69,95
Baphomet's Fluch 79,95
Battle A. Toshinden 2 89,95
Battle Stations 79,95
Bedlam 89,95
Black Dawn 79,95
Blam! Machinehead 69,95
Blazing Dragons 69,95
Blood Omen 89,95
Burning Road <Link> 69,95
Carnage Heart 69,95
Chronicles of the Sword 79,95
Command & Conquer 89,95
Contra - Probotector 89,95
Cool Boaders 79,95
Crash Bandicoot 89,95
Crow, The 69,95
Crypt Killer 89,95
Cyberia <a> 69,95
Darklight Conflict 79,95
Davis Cup Tennis 69,95
Descent 1 & 2 je 59,95
Disc World 79,95
Earthworm Jim 2 69,95

Philosoma 69,95
Porsche Challenge 69,95
Power Move Wrestling 79,95
Psychic Force 79,95
Rage Racer 79,95
Raging Skies <Link> 89,95
Raiden Project 69,95
Rally Cross <R> 89,95
Ran Soccer <a> 69,95
Raven Project 89,95
Rebel Assault 2 84,95
Resident Evil 89,95
Resident Evil <us> 99,95
Resident Evil & ......Spielberater 99,95

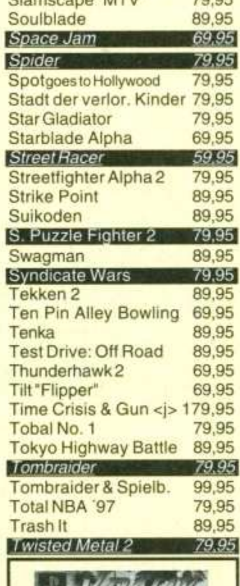


Resident Evil "Directors Cut"* & Demo Resident Evil 2 <9.97> 89,95
Return Fire 69,95

Fast 250 verschiedene Play Station-Spiele auf Lager !!!

Epidemic 69,95
Excalibur 89,95
Exhumed 69,95
Final Fantasy 7 *<us> 129,95
Floating Runner 69,95
Formel 1 <Link> 89,95
Formel 1 '97*<9.97> 99,95
Galaxian 3 69,95
Grid Run 79,95
Hard Boiled 89,95
Hardcore 4x4 79,95
Independence Day 79,95
Int. S. Soccer Deluxe 69,95
Int. S. Soccer Pro 89,95
Jet Rider 69,95
John Madden '97 64,95
Jumping Flash 2 69,95
Jupiter Strike 69,95
Jurassic Park 2* 89,95
Kileak the Blood 69,95
King's Field 69,95
Krazy Ivan <Link> 69,95
Little Big Adventure 79,95
Lost Vikings 2 69,95
Mechwarrior 2 79,95
Mega Man X3 79,95
Micro Machines V3 89,95
Monster Truck* 89,95
Motor Toon GP 2 79,95
MTV'S Slamscape 79,95
Namco Museum 3 69,95
Namco Soccer P. Goal 69,95
Nanotek Warrior 79,95
NBA In the Zone 2 84,95
NBA Jam Extreme 69,95
NBA Live '97 64,95
Need for Speed 2 69,95
NHL Face Off '97 69,95
NHL Hockey '97 64,95
NHL PowerplayHockey 69,95
Overblood 79,95
Penny Racers 69,95
Perfect Weapon 79,95

Ridge Racer Rev. 79,95
Riot 69,95
Road Rage 89,95
Robotron X 69,95
Samurai Shadown 69,95
Sim City 2000 79,95
Slamscape "MTV" 79,95
Soulblade 89,95
Space Jam 69,95
Spider 79,95
Spot goes to Hollywood 79,95
Stadt der verlor. Kinder 79,95
Star Gladiator 79,95
Starblade Alpha 69,95
Street Racer 59,95
Streetfighter Alpha 2 79,95
Strike Point 89,95
Suikoden 89,95
S. Puzzle Fighter 2 79,95
Swagman 89,95
Syndicate Wars 79,95
Tekken 2 89,95
Ten Pin Alley Bowling 69,95
Tenka 89,95
Test Drive: Off Road 89,95
Thunderhawk 2 69,95
Tilt "Flipper" 69,95
Time Crisis & Gun <j> 179,95
Tobal No. 1 79,95
Tokyo Highway Battle 89,95
Tombraider 79,95
Tombraider & Spielb. 99,95
Total NBA '97 79,95
Trash It 89,95
Twisted Metal 2 79,95





V-Rally 89,95
Vandal Hearts 89,95
Victory Boxing > 79,95
Virtua Pool 79,95
Warcraft 2* 89,95
Wild Arms <us> 109,95
Wing Commander 4 89,95
X-Com 1 - Enemy..<a> 89,95

SONDERANGEBOTE:
Air Combat 39,95
Alien Trilogy <dt.> 49,95
Alien Trilogy uncut<a> 49,95
Alone in the Dark 2 49,95
Battle A. Toshinden 39,95
Blam Machinehead<a> 59,95
Blast Chamber 59,95
Breakpoint Tennis 49,95
Bubble Bobble 59,95
Cheesy 59,95
Chessmaster 49,95
Criticom 39,95
Cybersled 49,95
Cyberspeed 39,95
Darkstalkers 59,95
Destruction Derby 39,95
Disruptor <a> 59,95
Fade to Black 49,95
FIFA Soccer '96 39,95
FIFA Soccer '97 49,95
Firo & Klawd <a> 59,95
Galaxy Fight 49,95
Gex 49,95
Goal Storm 49,95
Hi-Octane 49,95
Hyper Final Tennis 49,95
In the Hunt 39,95
Incredible Hulk 49,95
Iron & Blood 59,95
Iron Man XO Manowar 49,95
Johnny Bazookatone 49,95
Jupiter Strike 49,95
Konami Open Golf 59,95
Lone Soldier uncut <a> 59,95
Magic Carpet 59,95
NBA - In the Zone 49,95
NBA Jam Tournament 49,95
NBA Live '96 49,95
Novastorm 49,95
Off World Interceptor 59,95
Olympic Games 59,95
Olympic Soccer 59,95
Onside Soccer 59,95
Parodius Deluxe 49,95
PGA Golf '96 49,95
Pitball 59,95
Po'ed 59,95
Power Serve "Tennis" 49,95
Primal Rage 49,95
Puzzle Bobble 2 49,95
Rayman 49,95
Ridge Racer 59,95
Rise 2 - Resurrection 49,95
Road Rash 49,95
Robopit 59,95
Shell Shock <a> 49,95
Shockwave Assault 49,95
Slam 'n Jam 49,95
Soviet Strike <uncut/a> 59,95
Space Hulk 49,95
Star Gladiator <jap> 49,95
Starfighter 3000 59,95
Starwinder 39,95
Steel Harbinger 39,95
Streetfighter Movie 49,95
Striker '96 59,95
Supersonic Racer 39,95
Supersonic Racer <a> 34,95
Tekken 39,95
Thunderhawk 2 ....<a/uncut> 49,95
Time Commando 59,95
Titan Wars 49,95
Total Eclipse Turbo 59,95
True Pinball "Flipper" 49,95
Tunnel B1 59,95
View Point 49,95
Virtual Golf 59,95
Whizz 59,95
Williams Arcade Hits 49,95
Wipe Out 39,95
World Cup Golf 49,95
Worms 49,95
Wrestlemania Arcade 39,95
X2 59,95
Zero Divide 49,95

Info: Unterstrichene, Kursive, Schwarze Titel = Preisreduzierung
Balken mit weißer Schrift = Neuheiten

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster Weseler Str. 54 Tel.: 0251 - 52 55 22

A = Ausländische Anleitung

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! * Keine Garantie auf Kompalität !

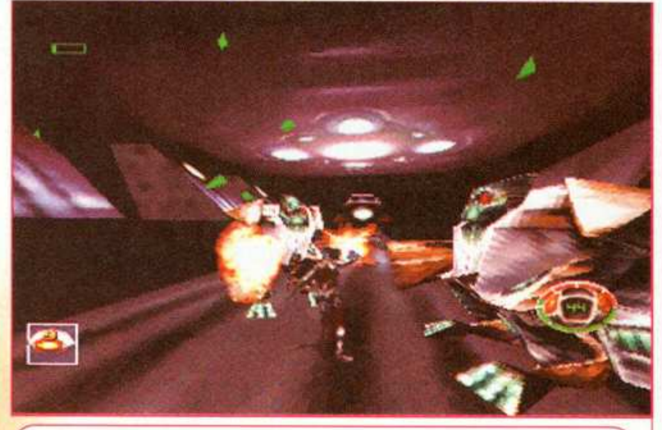


NEWS

... Der Vorsprung schmilzt: Nach einer repräsentativen Markterhebung des US-Unternehmens NPD beläuft sich die Anzahl der in den USA seit September 1995 verkauften Playstations auf 2,27 Millionen Einheiten. Vom Nintendo 64 wurden seit September 1996 imposante 2,15 Millionen Stück durchverkauft. Damit liegen die beiden Konkurrenten Sony und Nintendo jetzt zahlenmäßig fast gleichauf. Segas Saturn landet nach dieser Untersuchung mit knapp 850.000 Stück leider abgeschlagen auf Rang 3.

MDK

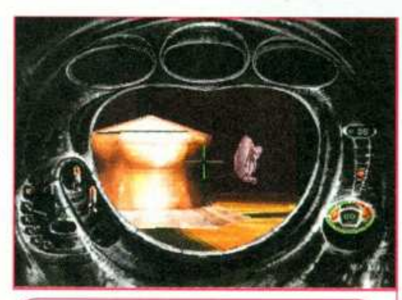
Interplay für Playstation, ab November in Deutschland



Aggressive Attacke der Monster und Aliens: Feinde, die Ihr nicht auf Distanz erlegt, gehen Euch an den Kragen.



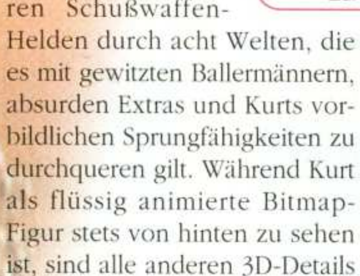
Gräßliche Aliens sind überall auf den Planeten des "MDK"-Universums gelandet, und Euer Alter Ego Kurt kann die monströse Brut gar nicht leiden. Ihr steuert Euren Schußwaffen-Helden durch acht Welten, die es mit gewitzten Ballermännern, absurden Extras und Kurts vorbildlichen Sprungfähigkeiten zu durchqueren gilt. Während Kurt als flüssig animierte Bitmap-Figur stets von hinten zu sehen ist, sind alle anderen 3D-Details als Polygone konzipiert: Die düsteren Landschaften sind mit Mutanten gefüllt, die Euch schon von weitem mit Laserfeuer begrüßen. Damit Ihr nicht aus großer Entfernung eins vor den Latz bekommt, aktiviert Ihr Euer innovatives "Zoomview"-Helmvisier. Jetzt stellt Ihr nur noch den Vergrößerungsgrad passend ein, und schon sind kilometerweit entfernte Wichte plötzlich bildschirmfüllend groß und damit ein leichtes Ziel für Eure Kanone. Doch auch durch Mörser-Munition, die Ihr zielgenau durch Bunkerschlitze bugsiert, und die "kleinste Atombombe der Welt" bahnt Ihr Euch den Weg durch Kellergewölbe und feindliche Basen. Mit Hüpf- und Denkeinlagen sowie jeder Menge Ideen ist "MDK" ein typisches "Shiny"-Spiel. Die Alpha-Version macht bereits ordentlich Spaß: Auf dem Bildschirm ist ständig was los, Abwechslung ist Trumpf: Freut Euch auf ein kurzweiliges 3D-Vergnügen, das auch technisch gut gelöst wurde.



Mit der zoombaren Sniper-Waffe seht Ihr das Weiße im Auge Eurer Mutanten-Gegner!



Ein Apfel pro Tag sorgt auch bei Kurt für Gesundheit!





Schweben leichtgemacht: Bleibt einfach auf der Sprungtaste, und Kurt segelt sanft zu Boden!



Auf große Distanz benutzt Ihr den Zielhelm: Ihr könnt Euch nicht mehr bewegen, trefft aber besser!



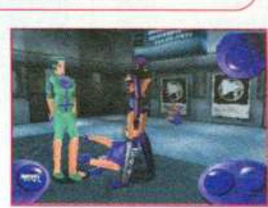
Pax Corpus

Cryo für Playstation, ab Dezember in Deutschland



Kahlee wird in einer aufwendigen Animation zu Boden gerissen: Beim nächsten Mal sofort feuern!

Das mysteriöse "Pax Corpus"-Projekt beschert dem Menschen ewiges Leben – leider auf Kosten des freien Willens, der in den Rechnern des verbrecherischen Alcyon-Konzerns manipuliert wird. Als Polygon-Agentin Kahlee infiltriert Ihr die Echtzeit-Zentrale, liefert Euch Gefechte mit Schergen des Dr. Ellyis und knobelt über Schalter-Rätseln. Damit Ihr nicht schon im Vorzimmer aufgehalten werdet, nutzt Ihr die Konstitution der Heldin für akrobatische Luftsprünge und Ausweichschritte, sieben leistungsfähige Knarren machen Euch zum Terminator. Fünf bewaffnete Manager sind im Dienst, und keiner räumt den Schreibtisch freiwillig!



In der Bürozentrale: Kahlee schießt auf die Sekretärin!

Red Asphalt

Interplay für Playstation, ab Winter in Deutschland



Feuer frei! Im "Red Asphalt"-Granateninferno sind gezielte Drifts eher Nebensache: Die beste Panzerung zählt!



Erinnert sich noch ein Ex-Super-Nintendo-Fan an "Rock'n'Roll Racing"? Diese Isometrik-Schlacht auf Rädern erhält nach fast zweijähriger Entwicklung unter dem Namen "Red Asphalt" nun doch noch eine 32-Bit-Fortsetzung. Wie im Original bekriegen sich mehrere Spieler in futuristischen Karossen nicht nur durch Überholmanöver, sondern durch gezielte Verschrottungsaktionen mit Napalm, Minen, Raketen und Plasma. Neu ist die Ego-Perspektive, mit der Ihr das Asphaltgemetzel hautnah verfolgt. Die Stahlkolosse "Nightmare" und "Tormentor" tragen ihre furchteinflößenden Namen zu recht und schießen während der 24 Rennen auf fünf Kontinenten alles in Stücke, was sich am Start blicken läßt!



COOL GEWINNEN MIT



Zur Deutschland-Premiere des abgedrehten Rap-Spasses "Parappa the Rapper" veranstaltet MAN!AC in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland ein taktvolles Gewinnspiel: Check it out!



Früh aufstehen und Verkaufstalent beweisen: Parappa auf dem Flohmarkt.

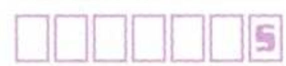
Kaum ein anderes Spiel läßt Rap-Fans phantasievoller und spaßiger in die Welt der Musik einsteigen wie Sony's Comic-Hit. Das Spiel übertraf mit über 700.000 verkauften Einheiten in Japan bereits alle Erwartungen. In einer Version mit deutschen Texten erobert unser musikalischer Held jetzt auch Deutschland. Die Story: Parappa, ein verliebter Teenie, lernt in mehreren Stufen das erforderliche Timing, um sowohl Rap-Star zu werden als auch die Zuneigung seiner Flamme Sunny Funny zu erlangen. Damit er Erfolg hat, rappt Ihr im Takt zu den Vorgaben Eurer tierischen Lehrmeister. Ob im Karate-Dojo, in der Fahrschule, beim Kochkurs oder "live on stage": Wer Rhythmus im Blut hat, kennt keine Grenzen. "You gotta believe" heißt das Motto – Du mußt an dich glauben, dann überwindest Du alle Hürden.



Fahrlehrer "Moosolini" bringt Euch bei, während des Autofahrens im Takt zu rappen: Go for it!

Um den Rap-Spaß perfekt zu machen, verlost MAN!AC coole Preise: Der Hauptgewinn: Ein "Parappa-Rap-Pack", bestehend aus einer Playstation mit "Parappa", einer "Parappa"-Audio-CD und einem Sony-Ghettoblaster Modell CFD S-23. Damit fetzt Ihr so richtig los! Beantwortet einfach die folgenden Fragen richtig, um an der Verlosung teilzunehmen. Viel Glück... und vergeßt nicht: "You gotta believe!"

TRACK ONE **Was muß Parappa im Blut haben, um seine Träume zu verwirklichen?**



TRACK TWO **Was benötigt der "Parappa"-Fan, um beim Spiel erfolgreich zu sein?**



TRACK THREE **Aus welchem Land stammt "Parappa the Rapper" ursprünglich?**

Aus ☐☐☐☐☐

TRACK FOUR **Welche Besonderheit weisen (fast) alle Stars aus "Parappa the Rapper" auf?**

Sie sind ☐☐☐☐☐

TRACK FIVE **Was macht Parappa, um seinem Erzkonkurrenten nicht hinterherzulaufen?**

Den ☐☐☐☐☐☐S☐☐☐☐☐

Schickt Eure Postkarten mit den richtigen Antworten an:

CYBERMEDIA Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC
Stichwort: RAPPIN' COOL
Wallbergstraße 10
86415 Mering

EINSENDESCHLUSS IST DER 20. OKTOBER

Alle richtigen Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Preis-Parade

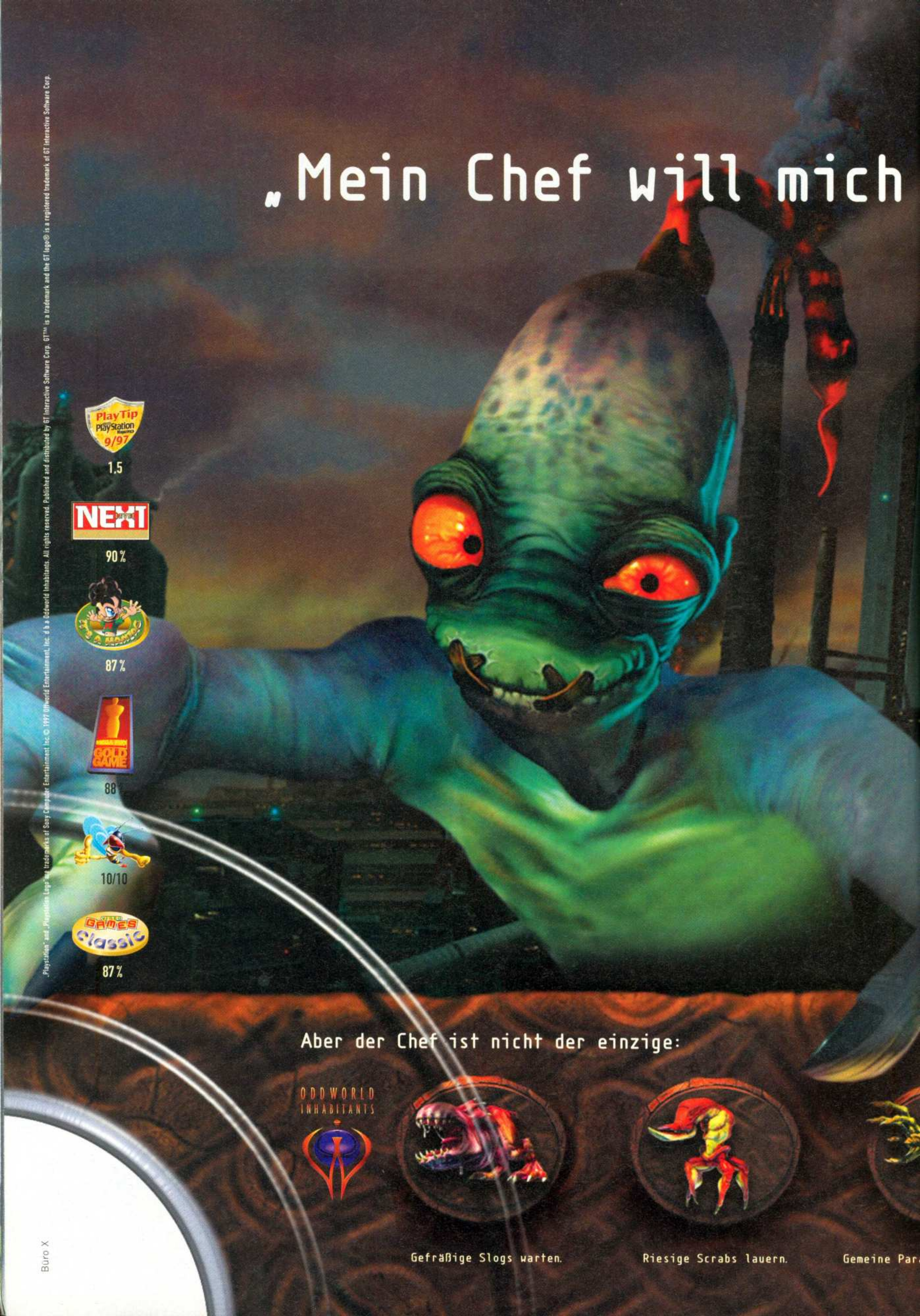
HAUPTGEWINN **Der ultimative Kick in Sachen Entertainment-Power: Das Parappa-Rap-Pack! Dieses besteht aus einem Sony CFD S-23 Ghettoblaster, dazu eine Playstation und zwei "Parappa"-CDs.**



2. PREIS **Eine Playstation plus "Parappa"-Spiel – damit Ihr nicht aus dem Takt kommt!**

3. BIS 5. PREIS **Je ein "Parappa"-Spiel zum Mitrappen!**

6. BIS 10. PREIS **Je ein Playstation-T-Shirt, um auch bei heißen Rhythmen cool zu bleiben!**


„Mein Chef will mich
1,5
90 %
87 %
88
10/10
87 %
Aber der Chef ist nicht der einzige:
ODDWORLD INHABITANTS
Gefräßige Slogs warten.
Riesige Scrabs lauern.
Gemeine Para
Büro X
„PlayStation" and „PlayStation Logo" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Oddworld Entertainment, Inc. d b a Oddworld Inhabitants. All rights reserved. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.

GT Interactive
Expect the unexpected:

beförden.
Ins Jenseits."

ABE's ODDYSEE

Drei ganz neue Features! 1. Quarma: Dein Schicksal ändert sich – Entscheidungen werden vom Game registriert und beeinflussen den Spielausgang interaktiv. 2. Smart-Sound: Die Musikuntermalung paßt sich dem Spielgeschehen an – in Echtzeit. 3. Nichtlinearer Spielablauf: über 60 Stunden Herausforderung, 100 Lösungswege, unendlich viele Leben.

PlayStation

mites verfolgen.

Böse Sligs feuern.



So gut wie jeder Auftrag gipfelt in einer Schießerei. Wer will, ballert beidhändig – zurück bleiben keine Leichen, sondern nur Waffen, Rauch und Löcher in der Wand (rechts oben).

Die Kampfszenen sind direkt und brutal: Nintendo Deutschland möchte "Golden Eye" deshalb nicht vermarkten.

Leicht entzündbares Mobiliar nützt Ihr strategisch, um den Feind mit einer präzisen Explosion aus dem Raum zu pusten.

Golden Eye 007

N64

Mit "Golden Eye" erwarb Nintendo nicht nur die Rechte an einem der erfolgreichsten Leinwand-Abenteuer von James Bond, sondern auch die Lizenz zum Töten: Die von Rare in gut zweijähriger 3D-Programmierarbeit fertiggestellte 64-Bit-Umsetzung ist locker das brutalste Spiel, das Nintendo jemals produzierte; ein hemmungsloser Bodycount, der aufgrund seiner expliziten Darstellung nicht in Deutschland ausgeliefert wird. Doch auch aus anderen Gründen ist "Golden Eye" ungewöhnlich: Zwar basiert das Design auf der angestaubten Spielmechanik indizierter 3D-Schocker und ist mit Ideen und Elementen aus weiteren Ego-Shootern (von "MDK" bis "Time Crisis") angereichert, doch der Bezug zum Film ist stärker als in jeder anderen Hollywood-Lizenz. Akkurat folgt der Spieler den Fußspuren des 007-Darstellers Pierce Brosnan vom Mega-Staudamm in Arkangelsk über die tödliche Fahrt im Raketenzug bis zur tropisch versteckten Satellitenbasis. Egal, ob Bungee-Sprung, Panzer-Randale oder Computer-Hack – was Bond auf der Leinwand erlebte, müßt Ihr auch in der N64-Version überstehen. Doch mit der getreuen Nacherzählung nicht genug: Von allen Schauspielern wurden die Gesichtszüge abgenommen und digitalisiert, 3D-Komparsen im Spiel tragen die Originalkonterfeis der Leinwanddarsteller als Texture-Maps herum.

Das unterstreicht nicht nur den Bezug zum Film, sondern verstärkt auch den makaberen Touch, den zartbesaitete Naturen an diesem Spiel bemäkeln: In "Golden Eye" schießt Ihr auf die realistischsten Polygon-Menschen der Videospielewelt.

Seinen Action-Schwerpunkt möchte "Golden Eye" nicht verleugnen, dennoch sind in den vielfältigen Missionen auch andere Talente gefragt. Schon zum Auftakt setzt Ihr mehr auf Präzision und dezentes Auftreten als auf brutale Feuergewalt. Wer den Film kennt, ist mit Bonds Infiltration des Arkangelsk-Dammes vertraut. Mit schallgedämpfter PP7 werdet Ihr in den feindlichen Basis abgesetzt. Via Analog-Controller pirscht Ihr Euch an patrouillierende Wachposten heran und schaltet Sie mit exakten Zielschüssen aus. Nur kein Aufsehen erregen, denn zahlenmäßig sind Euch die Feinde immer überlegen. Auf dem ersten Wachturm findet Ihr ein Scharfschützen-Gewehr, daß Euch gegen spätere Wächter gute Dienste leistet. Ebenso wie die Maschinenpistolen und KF7-Sturmgewehre reiht Ihr das Sniper-Rifle in Euer Inventory ein, mit einer Taste schaltet Ihr von nun an zwischen allen Wummen durch. Die Bedienung Eurer Waffen schluckt die Hälfte aller Joypad-Buttons: Normalerweise wechselt sich Euer Magazin automatisch, doch dadurch entstehen im Kampf oft peinliche Feuerpausen. Wer einen Raum deshalb nicht gerne mit

Schick & praktisch: Die Uhr, die Q 007 mitgab, dient als Missionskalender, Inventory-Manager (ganz oben), Laser-Säge (oben) und Options-Menü.

L-Taste: Zum Zielen bei Schüssen via Fadenkreuz

Steuerkreuz: Seitenschritte und Blick nach oben und unten

Joystick: Bewegt Bond in alle Richtungen

Z-Taster: Feuern, werfen, benutzen

A-Knopf: Waffen Wechseln

Start-Taste: Blick auf die Uhr, auf Status- und Missionsanzeigen

B-Knopf: Manuelles Nachladen, Türen öffnen, aktivieren

R-Taste: Zum Zielen bei Präzisionsschüssen via Fadenkreuz

C-Knöpfe: Seitenschritte sowie Blick nach oben und unten. In Kombination mit seitlichen Tastern: Ducken und zur Seite neigen.

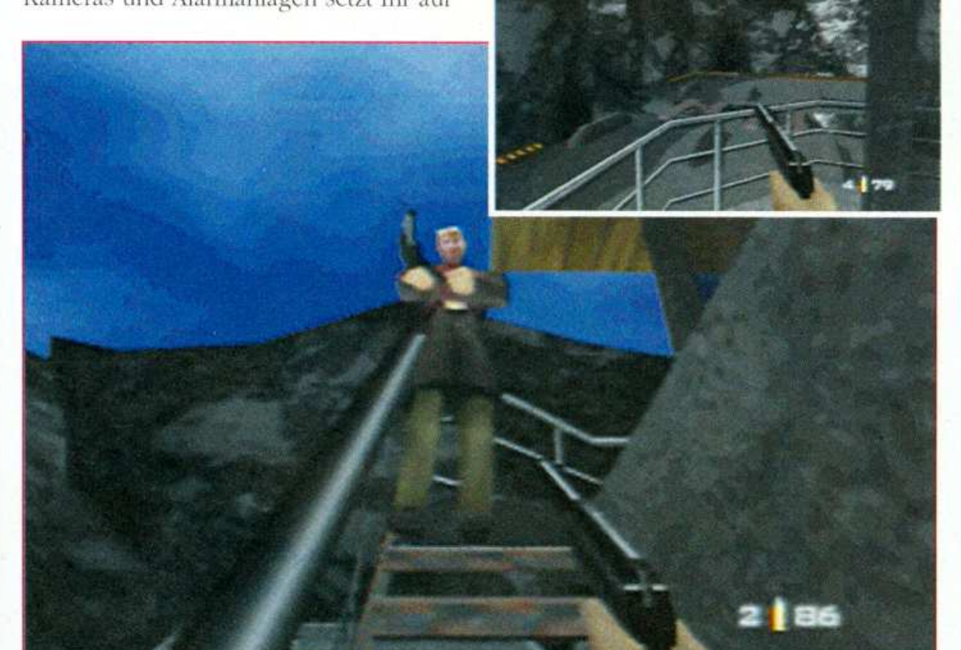
Das Scharfschützengewehr ist die optimale Waffe für den Undercover-Angriff: Ihr zoomt, zielt und feuert!




In der Kontrollstation gelingt es James, den zweiten "Golden Eye"-Satelliten zu zerstören.


Wenn Ihr Wachkameras nicht mit exakten Schüssen ausschaltet (am besten noch durch die verschlossene Türe – kleines Bild), ist schnell der Teufel los: Die Schleusen öffnen sich, aus allen Gängen werfen sich Soldaten auf 007. Hoffentlich habt Ihr durchgeladen...

halbvollem Magazin betritt, legt mit der blauen Taste eigenhändig ein frisches ein. Mit einem seitlichen Taster ruft Ihr wiederum ein Fadenkreuz auf und befindet Euch im innovativen "Ziel"-Modus von "Golden Eye". Hier steuert Ihr nicht mehr die Spielfigur (lediglich ein seitlicher Schritt ist via gelber Buttons noch möglich), sondern nur das Fadenkreuz. Zielen könnt Ihr selbst mit dem Revolver, aber nur mit einem Gewehr macht ein Präzisionsschuß wirklich Sinn. Unschlagbar seid Ihr auf lange Distanz mit dem Scharfschützen-Gewehr. Ihr zoomed in mehreren Stufen über 100 Meter an den Feind heran und seht ihn erstaunt aufschrecken, wenn ihn Euer erster Schuß nur streifen sollte. Ihr lächelt, wenn er wahllos in Eure Richtung ballert, wohl wissend, daß er Eure Position erahnt, aber nicht wahrnehmen kann. Mit einem zweiten Schuß beendet Ihr seine sinnlose Gegenaktion. Auch für das flinke Ausschalten gegnerischer Kameras und Alarmanlagen setzt Ihr auf


Mit dem Schalldämpfer schaltet Ihr die Schützen des Wachturm aus – danach genießt Ihr die schöne Aussicht über die feindliche Basis (rechts oben).

Präzisionsschüsse mit schallgedämpfter Pistole oder Gewehr.
Haben Euch die Feinde erstmal entdeckt, wird die schwere Artillerie ausgepackt; Je nach Mission findet Ihr vier oder fünf verschiedene Waffen, die Ihr auf Wunsch auch beidhändig schwingt.

Dann entbrennt eine brutale Schlacht, wie sie alle James-Bond-Filme der letzten zwanzig Jahre auszeichnet: Gegenagenten, Wachsoldaten und Spezialeinheiten stürmen, springen oder rollen auf den Bildschirm, ballern mit Pistolen, MP oder Maschinengewehr. Im Gegensatz zum flachen Bitmap-Personal aus älteren Ego-Shootern sind Bonds Feinde aus Polygongliedern zusammengesetzt, bewegen sich realistisch und lassen sich zu olympiareifen Turnereien hinreißen. Nach ein paar Salven aus Eurem Sturmgewehr kehren sich die lebendigen Bewegungen jedoch ins Makabere:

Getroffene Schergen fassen sich an die Kehle, werden rückwärts weggeschleudert oder sacken blutend in die Knie. Wer sich noch rührt oder wieder aufrappelt, wird mit weiteren Schüssen zurück in den Staub geschickt, wo er nach ein paar Sekunden verblaßt. Zurück bleiben keine Leichen, sondern demolierte Möbel, durchlöcherte Wände und heißgefeuerte Waffen.
Je besser der Feind ausgebildet wurde, desto mehr steckt er ein, so daß Ihr aufpassen müßt, welche Soldaten ihren letzten Atemzug getan haben und welche lediglich verwundet umhertaumeln, um hingebungsvoll noch einmal den Abzug zu ziehen. Sadistische Spieler ertappen sich dabei, wie sie einem besonders dramatischen Todeskampf sekundenlang zusehen...
Aber nicht alle Wesen des Spiels müssen unter Eurem Waffenarsenal leiden: Wie


Am Ende der ersten Mission steht zwischen Euch und der Freiheit nur noch die raketengestützte Luftabwehr. Ihr steigt in den Panzer und legt die Flak in Trümmer – links wartet Eure Fluchtmaschine.

im Film trefft Ihr auch auf Verbündete, die in englischen Texteinblendungen zu Euch sprechen. Während Geheimdienstchef M, Techniktüftler Q und Miss Moneypenny nur als Akten des Mission-Briefings auftauchen, laufen Euch Alex Trevelyan (alias 006), Verteidigungsminister Mishkin und die schöne, aber tödliche Xenia wirklich über den Weg.
Die russische Programmiererin Natalya Simonova begleitet Euch sogar durch mehrere Levels, bis Sie schließlich dem bösen Janus-Schergen in die Hände fällt.



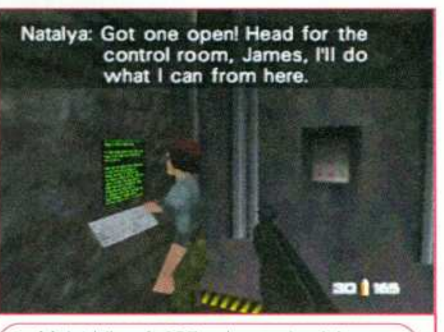
Ein Leinwand-bewährtes Team schickt Euch in insgesamt 20 Einsätze: Geheimdienst-Chef M verrät als direkter Vorgesetzter die Missions-Parameter, während Euch Waffentüftler Q über technische Details aufklärt, Euch Equipment zusteckt und dafür kleine Gefälligkeiten [technische Unterlagen und Fotografien] verlangt. Miss Moneypenny schließt jedes Briefing mit einem zynischen Kommentar, der Euch zur Vorsicht [vor Gefahren und Frauen] rät.


Die zahlreichen Multiplayer-Modi (für zwei, drei oder vier Spieler), nehmen sich thematisch auch älterer Bond-Filme an. Das große Bild zeigt das Zweispieler-Szenario "Der Mann mit dem goldenen Colt" – ein einziger Schuß aus der Wunderknarre ist tödlich.

Die Begegnungen mit Wissenschaftlern und Computer-Tüftlern würzen Eure Missionen ebenso wie das Technik-Spielzeug, das Euch Q mit auf dem Weg gibt: Je nach Schwierigkeitsgrad müßt Ihr die Missionen nicht nur überleben, sondern auch in Computer-Netze eindringen, geheime Dokumente aus dem Tresor holen und den Golden-Eye-Schlüssel klauen, fälschen und gegen das Duplikat eintauschen. Auf welche Weise und mit wieviel Blutvergießen Ihr diese Einsätze erledigt, bleibt dabei oftmals Euch überlassen.
Neben vier Joypads und vier Rumble-Paks (die den Controller bei jeder Salve vibrieren lassen) werden auch 16:9-Fernseher unterstützt. Auf Memory-Card könnt Ihr Eure Vorstöße in das Gebiet des Janus-Syndikats nicht ablegen, dafür schluckt das batterie-gepufferte RAM auf dem Modul insgesamt vier Spielstände.


Schont das Leben von Wissenschaftlern und Zivilisten – auch wenn sie Euch direkt vor die Baretta laufen.

Schade, daß "Golden Eye" voraussichtlich nicht in Deutschland erscheint (und Nintendo seine Import-Blockade wohl weiterhin beibehält), denn ein so ausgefeiltes Actionspiel würde sich gut machen im dünnen N64-Katalog.
Abgesehen von der überzogenen Gewaltdarstellung ist die Filmumsetzung eine in jeder Beziehung erfreuliche Überraschung: Soviele spielerische Möglichkeiten und Innovationen hätte MAN!AC dem ausgebluteten Ego-Shooter-Genre nicht mehr zugetraut. Die Möglichkeit, einige Missionen auf leisen Sohlen zu absolvieren, ist neu und wird durch das semi-intelligente Wachpersonal hervorragend getragen – je lauter Ihr durch die Gänge tobt, desto zahlreicher die heranstürmenden Feinde. Wer gar einer Kamera vor die Linse tappst, muß mit dem baldigen Besuch schwarzgekleideter Spezialkommandos rechnen, die Euch mit souveränen Bewegungen und präzisen Schüssen aus der Reihe bringen. Mit "Golden Eye" gelang Rare eine packende Mischung aus Ego-Shooter und Zielkreuz-Geballer, dem die wenigen Adventure-Elemente gut zu Gesicht stehen. Grafisch wirken zwar einige der Open-Air-Schauplätze recht surrealistisch (z.B. der Denkmal-Park oder ein Schnee-Level, der von einer massiven Baumtextur eingezäunt ist), andere dafür wiederum absolut authentisch. Die 3D-Animationen sind über jeden Zweifel erhaben und wirken wie die Bewegungsabläufe gelernter Stunt-Männer. Gut gelungen sind auch die Explosionen und der aufsteigende Rauch, der anfangs einen Raum komplett vernebelt, dann aber aufklärt.
Um Speicherplatz zu sparen, hat Rare sowohl auf FMV-Schnipsel verzichtet (selbst das typische Gewehrlauf-Intro ist in Echtzeit berechnet) als auch auf Sprachausgabe und Gesangspart für den Soundtrack. Während typische Bond-Melodien rein instrumental vor sich hinplätschern, müßt Ihr auf Tina Turners kraftvolle Bond-Huldigung also verzichten. Fehlt "Golden Eye" auch der audiovisuelle Schliff von "Starfox 64", so ist es dank seines Umfangs für geübte Ballerspieler der ergiebigere Titel: Schon auf dem dem mittleren Schwierigkeitsgrad habt Ihr tagelang zu tun, die unbarmherzige 007-Einstellung fordert das letzte auch von bislang ungeschlagenen Joypad-Künstlern. Die Multiplayer-Levels sind wie bei "Starfox 64" eine lobenswerte Zugabe, aber trotz mehrere Deathmatch-Varianten nicht so dramatisch wie der Solo-Modus. Ebenfalls implementiert wurden Cheat-Modi, wie z.B. eine "DK"-Einstellung, in der "Donkey Kong"-Programmierer Rare Eure Feinde in groteske Affenmenschen verwandelt. Last but not least sind auch klassische Bond-Gegenspieler (wie der "Beißer") auf dem Modul versteckt – für 007-Fans eine runde Sache. *wi*



Meist kämpft 007 solo, nur in einigen Levels steht Euch die Computerspezialistin Natalya Simonova zur Seite.



Tot im Orientexpress: Erst wenn Ihr die mörderische Fahrt des Raketenzugs durch Sabotage gestoppt habt, dürft Ihr nach der schönen Natalya suchen.

SPIELSPASS 89%



HERSTELLER: Nintendo
SYSTEM: Nintendo 64
BRD-RELEASE: nicht geplant

Bond brutal: 20 Missionen nach Filmvorlage - mal taktisch mit Schalldämpfer & Zielfernrohr, mal grausig animierte Massenschlacht.

GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

Mit dem MAN!AC-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Wollt Ihr Euer Abo wider Erwarten kündigen, gebt Ihr uns entweder kurz vor Ablauf Bescheid oder ignoriert einfach die Rechnung, die Euch am Ende des Abo-Zeitraums zugeht! Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.
Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ **Bequem per Bankeinzug** ☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr:

Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

Als erstes Heft möchte ich Ausgabe ☐ /97 erhalten!

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift   2. Unterschrift *
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

Für jede Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insgesamt 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 3/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95
☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95
☐ 3/96 ☐ 6/96 ☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 12/96 ☐ 1/97
☐ 2/97 ☐ 3/97 ☐ 4/97 ☐ 5/97 ☐ 6/97 ☐ 7/97 ☐ 8/97 ☐ 9/97

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

NINTENDO NATION



Sobald Ihr zum Inneren der Kugel vorgedrungen seid, seht Ihr das arme Wesen, dem Ihr mit geschicktem Spiel die Freiheit schenkt.

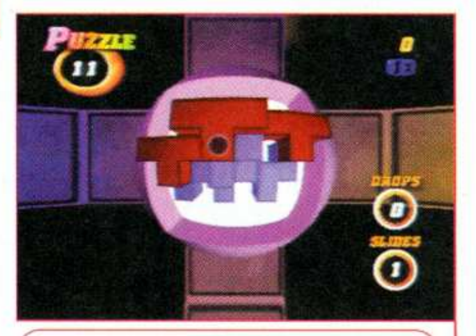
Tetrisphere

N64

Was für eine Verspätung : Von „Tetrisphere" geisterten schon zum Start des N64 erste Bilder durch die Zeitungen, jetzt hat Entwickler H2O sein 3D-"Tetris" endlich bei Nintendo abgeliefert. Erfreulicherweise sieht man „Tetrisphere" auf den ersten Blick an, daß es kein liebloser Pseudo-3D-Aufguß der alten Spielmechanik ist. Hinter dem Konzept stecken tiefsinnige Überlegungen, wie man denn moderne Optik mit den klassischen Elementen kombinieren kann und dabei ein eigenständiges Tüftelspiel erhält.

Im Standard-Modus seht Ihr auf dem Bildschirm eine Kugel, die in alle Richtungen rotiert werden kann. Die Außenfläche ist aus den bekannten „Tetris"-Steinen zusammengesetzt, die in mehreren Schichten übereinander liegen. Eure Aufgabe besteht nun darin, durch das Absetzen von weiteren Spielsteinen das Innere der Kugel freizulegen – dort verbirgt sich nämlich ein lustiges kleines Wesen, das Ihr befreien sollt. Damit sich Elemente von der Kugel lösen, müßt Ihr die neuen Steine so plazieren, daß sie auf mindestens zwei benachbarte Steine der gleichen Sorte treffen. Um die Aufgabe zu würzen, könnt Ihr auf Knopfdruck die vorgegebenen Steine auf der Kugel verschieben, um so günstige Mega-Combos zu gestalten. Dies alles geschieht natürlich unter Zeitdruck, da die Kugel immer näher auf Euch zu kommt, bis sie Euch schließlich gänzlich die Übersicht raubt. Je mehr Steine Ihr auf einen Streich eliminiert, desto hübschere Magie-Extras werden Euch zugeteilt. Feuerwerkskörper und Dynamit sprengen große Teile der Kugel frei, ein Elektromagnet zieht Steine einfach weg, das Atom läßt die oberste Schicht verschwinden.

Zwei Spieler, zwei Kugeln: Wer geschickt Steine abbaut, schickt dem Gegner böse schwarze Spielsteine hinüber.



Im Puzzle-Modus spielt sich das Geschehen nur auf einem Teil der Kugel ab: Schweres Futter für Knobel-Genies.



Im Zweispieler-Modus sucht sich jeder Tüftler eines der rechts angezeigten sieben Extras aus

Habt Ihr von den gut hundert Levels des Normal-Modus genug, wählen Solo-Spieler die Puzzle-Variante. Hier sind bestimmte Situationen vorgegeben, die Ihr mit ganz wenigen „Drops" (neue Steine ablegen) und „Slides" (Steine auf der Kugel verschieben) lösen müßt. Wahlweise schnappt Ihr Euch einen Kumpel und tretet im VS-Modus mit zwei Kugeln gegeneinander an. Sollten die Freunde gerade Urlaub machen, steht der Computer mit einem halben Dutzend Gegnern parat.

„Tetrisphere" ist weder so einfach, noch so genial wie das Original. Dennoch gebührt den Entwicklern Anerkennung, denn sie haben eine innovative, nach etwas Übung hervorragend spielbare und langfristig motivierende Knobelei abgeliefert. Wer bereit ist, sich länger mit dem Modul zu beschäftigen und sich konzentriert vor den Bildschirm hockt, sieht Stunden wie Minuten verrinnen. Gewöhnen muß man sich nicht nur an die verschiedenen Ebenen der 3D-Kugel, sondern auch an die ungewöhnliche Haltung des Joypads: Gespielt wird mit dem Steuerkreuz und den Buttons, der Analog-Stick hat keine Funktion.

Zum guten Gesamteindruck tragen auch die verschiedenen Spiel-Modi bei, die „Tetrisphere" weit über das Niveau eines 08/15-Updates hinausheben. Versteckte Extras (siehe „Last Resort") motivieren zusätzlich. *mg*

Testmuster von Mowin, Augsburg, Tel: 0821/3490226


SPIELSPASS 81%

64 BIT

TETRISPHERE

HERSTELLER
Nintendo

SYSTEM
Nintendo 64

BRD-RELEASE
4. Quartal

Komplexes, aber gut spielbares 3D-"Tetris" mit innovativer Spielmechanik, schmucker Grafik und vielen Optionen.





Auf den linken beiden Bildern seht Ihr den Einsatz eines Magie-Extras (dargestellt durch die Rakete rechts unten), das mit einem C-Button ausgelöst wird (rechtes Bild).

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email: info@playcom.de

Super NES

Titel		Preis
Cut Throat Island	dt	59.99
Donald in Maui Malla	**dt**	**129.00**
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Donkey Kong Count. 3	**dt**	**129.00**
Fifa Soccer 97 Go.Ed	**dt**	**109.99**
Kirbys Ghost Trap	**dt**	**79.99**



Titel		Preis
Lufia	**dt**	**109.00**
Mario World 2	**dt**	**109.00**
Mission Impossible	**dt**	**109.00**
NHL Hockey 97	**dt**	**99.99**
NHL Hockey 96	**dt**	**109.00**
Schlümpfe 2	**dt**	**109.99**
Terranigma	**dt**	**109.00**
Toy Story	**dt**	**119.00**

Sonderangebote

Titel		Preis
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Beauty and the Beast	dt	44.99
Indiana Jones	dt	44.99
John Madden 95	dt	39.00
Mr. Do!	dt	44.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Stargate	dt	39.00

Super NES-Zubehör

Titel		Preis
Game Mage Mogelmodul	dt	69.00
Infrarot Joypad	**dt**	**39.99**
Top-Fighter Joystick	dt	69.99

Gameboy

Titel		Preis
Glöckner v. Notre D.	dt *	59.00
Schlümpfe 2	dt	69.00
Super Mario Land 3	**dt**	**49.00**



Titel		Preis
Waterworld	**dt**	**49.00**

Sonderangebote

Titel		Preis
Game Boy Gallery	uk	34.99
Mario & Yoshi	**dt**	**39.00**
NBA Jam	**dt**	**29.99**
PGA European Golf	dt	34.99
Stargate	**dt**	**29.99**
WWF King of Ring	**dt**	**29.99**

Gameboy-Zubehör

Titel		Preis
Game Boy Pocket	**dt**	**119.00**

Nintendo 64

Titel		Preis
Blade & Barrel	dt *	139.00
Blast Corps	**dt**	**114.00**
Descent 64	dt *	149.00
Fifa Soccer 64	dt	89.99
Goemon	**dt ***	**139.00**
Int.Superstar So.64	dt	139.00
Joust X	dt *	159.00



Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

Titel		Preis
Mario Kart 64	dt	89.00
Multi Champ Racing	**dt**	***129.00**
NBA Hangtime	dt	129.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Robotron X	dt *	159.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Super Mario 64	dt	89.00
Turok	**dt**	**139.00**
Turok	**uk**	**139.00**
Wargods	dt *	149.00



Titel		Preis
Wave Racer 64	**dt**	**89.00**
Wayne Gretz. Hockey	dt	129.00

Nintendo 64-Zubehör

Titel		Preis
Antennenkabel N64	dt	39.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Gamekiller	dt	64.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 Grün	dt	54.99
Joypad N64 gelb	dt	54.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad N64 blau	dt	54.99
Lenkrad incl. Pedale	dt	119.99
Memory Card 1 Meg	dt	39.99
Memory Card N64 256K	dt	29.99
Memory Card 5 Meg	dt	69.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
Scart Kabel N64	dt	24.99
S.Mario 64 Spieibera.	dt	24.00
Universal Adaptor	dt	39.99
Universal Adapter FX	dt	49.99
Verlängerung Joyp.64	dt	19.99

Mega Drive

Titel		Preis
Earth Worm Jim	**dt**	**49.99**
Int. S.Soccer Deluxe	**dt**	**44.99**
NBA Live 97	dt	44.99
Virtua Fighter 2	dt	89.99

Sonderangebote

Titel		Preis
Earth Defense	**uk**	**19.99**
Funny Worl./Bal.Boy	uk	19.99
Hurricanes	dt	29.99
Hyperdunk	dt	24.99
Incredible Hulk	dt	29.00
John Madden Footb.97	dt	24.99
Rise of the Robots	**dt**	**19.99**
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.99
Toughman Boxing	**dt**	**29.99**
Whac-A-Critter	uk	19.99

Sony PSX

Titel		Preis
A-Train (AIV Global)	dt	99.99
Agent Armstrong	**dt**	**89.00**
Alien Virus	**dt ***	**89.00**
Allstar Soccer 97	dt	89.00
Beast Wars	**dt ***	**89.00**
Bedlam	dt	89.00
Bleifuss 2	**dt ***	**84.99**
Breath of Fire 3	dt *	84.00
Bubble Bobble 2	**dt**	**84.00**
Castlevania	dt *	99.00
Comm. & Conquer 2	**dt ***	**99.99**
Croc	dt *	89.00
Discworld 2	**dt ***	**89.00**
Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	**dt ***	**89.00**
Dynasty Warriors	dt *	89.00
F1 '97	**dt**	***109.00**
Final Fantasy 7	**dt**	***109.00**
Frogger	**dt ***	**89.00**
G-Police	dt *	109.00
Gene Wars	dt *	89.00
Independence Day	**dt**	**84.00**
Int. Superstar S.Pro	**dt**	**99.00**
Lost W.Jurassic Pa.	dt	89.00
Lucky Luke	dt *	89.00
Machine Hunter	dt	89.00
Mission Impossible	**dt ***	**99.00**
Monopoly	**dt ***	**89.00**
Monster Truck	**dt ***	**89.00**
Nuclear Strike	dt *	89.00

PlayStation

Titel		Preis
Oddworld - Abe's Od.	dt *	89.00
Overblood (komp.dt)	**dt**	**89.00**
Perfect Weapon	**dt**	**89.00**
Plades of Rage	**dt**	**99.00**
Porsche Challenge	**dt**	**84.99**
Power Move P.Wrestl.	**dt**	**79.99**
Primal Rage	dt	69.00
Rally Cross	dt	84.99
Resident Evil Direct	**dt ***	**89.00**
Risiko	**dt ***	**89.00**
Road Rage	dt	89.00
Robotron "X"	dt	69.99
Soul Blade (Edge)	**dt**	**99.00**
Super Puzzle Fighter	**dt**	**69.00**
Swagman	dt	89.00
Syndicate Wars	**dt**	**89.00**
Tenka Lifeforce	dt	99.00
Test Drive: Off Road	dt	89.99
Theme Hospital	**dt ***	**89.00**
Tiger Shark	dt	89.00
Tomb Raider 2	**dt ***	**99.00**
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Transport Tycoon	dt	89.00
V-Rally	**dt**	**89.00**
Viewpoint	dt	79.99
Viper	**dt ***	**94.00**
Virtual Baseball 97	dt	89.00
Warcraft 2	**dt**	**89.00**
Wing Commander 4	**dt**	**89.00**
X2 Project	dt	79.99

PSX-Sonderangebote

Titel		Preis
Alien Trilogy	dt	49.00

BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION – Acclaim – PlayStation

Titel		Preis
Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Revolution X	dt	44.99
Road Rash Platinum	**dt**	**49.00**
Striker 96	dt	49.00
Supersonic Racer	dt	49.00
Tempest X3	dt	49.00
Track & Field	dt *	49.00
True Pinball Classic	dt	49.00
Warhammer 1 ISdgR	**dt**	**49.00**

Sony PSX-Zubehör

Titel		Preis
Analog Joypad Sony	dt	54.99
Memory Card PSX	**dt**	**34.99**
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00

Saturn

Titel		Preis
Battle Sport	dt *	79.00
Blazing Dragons	**dt**	**59.99**
Discworld 2	dt	89.00
Dragon Force	dt *	89.00
Fifa Soccer 97	dt	69.99
Formula Karts	**dt**	**89.00**
Frankenstein	dt	79.00
Heart of Darkness	dt *	99.99
Iron & Blood	dt *	89.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NHL Powerplay Hockey	dt	89.00
Rayman 2	**dt ***	**94.00**
Resident Evil	dt *	99.99
Return Fire	dt *	84.00
Swagman	dt	89.00
Theme Hospital	dt *	89.00
Tunnel B1	dt	74.99

Sonderangebote

Titel		Preis
Bubble Bobble	dt	44.99
Dragonheart	dt	44.99
Fifa Soccer 96	**dt**	**44.99**
Hi Octane (DA)	dt	39.99
NBA Jam Tournament	dt	49.00
Virtua Fighter 1 OEM	dt	34.99
Virtua Racing	**dt**	**39.99**
WWF Wrestlemania	dt	44.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren ***kostenlosen Gesamtkatalog*** mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Wir führen auch:
PC CD-ROM

Händleranfragen erwünscht!
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Kostenlos !!!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.
Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDI, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.
Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Ein Anruf der sich lohnt:
089/546 0 300

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr



Freier Markt: Nach dem Besuch im Waffengeschäft (Bild oben) wählt Ihr den lukrativsten Auftrag aus der Angebotsliste. Wer im Laser- und Raketenhagel versagt, zahlt saftige Strafgelder.

Armored Core

Zukunft Made in Japan: In Mech-Videospielen werden die wildesten Ideen aus Manga und Anime zu ausufernden Science-fiction-Feldzügen verbunden, in denen sich futuristische Panzer mit mechanischen Spinnen und raketenstarrenden Robotern bekriegen. Mit westlichen Titeln wie z.B. "Krazy Ivan" haben "echte" Mech-Ballereien kaum etwas gemein, denn japanische Spieler erwarten hinter der Action eine detailliert ausgetüftelte Waffentechnologie und politische Verwicklungen.
Die Möglichkeit, den eigenen Mech mit unterschiedlichen Generatoren, Gliedmaßen und Waffen zu bestücken, steht auch in "Armored Core" im Vordergrund, einem Action-Spiel der "King´s Field"-Rollenspielentwickler From. Doch Mehrfachraketenwerfer, großkalibrige Gatling-MG und Rader kosten Geld, so daß Mech-Söldner immer Ausschau nach hochdotierten Aufträgen halten. Für westliche Spieler unleserlich sind die eMails, mit denen weltweit agierende Konzerne und Söldnervereinigungen um Euch buhlen. Dafür gibt's im Shop und in der Garage keine Verständigungsprobleme: Nachdem Ihr Waffen, neue Gliedmaßen und Generatoren erworben habt, konfiguriert Ihr in der Garage Euren Mech, um ihn auf die jeweilige Mission anzupassen. Selbst die Lackierung dürft Ihr verändern; ein spezielles Malprogramm erlaubt es Euch sogar, ein eigenes Emblem zu entwerfen. Die folgenden Schlachten sind nicht so taktisch wie z.B. die "Gun Griffon"-Gefechte auf dem Saturn, sondern actionorientiert: Ihr spurtet durch Gänge und Industrieruinen, um dort feindliche Stellungen aufzuspüren, Wachroboter zu terminieren und andere Mechs im Duell zu bezwingen. Wer die Mech-Kultur kennt, weiß, daß die Robotriesen nicht nur den Waffenarm wechseln und losstürmen können, sondern auch herumrutschen ("dashen") und fliegen: Beide Fortbewegungsarten schlucken Energie, die sich erst allmählich wieder auffüllt.

Laser-Salven und Non-Stop-Explosionen erleuchten die Gänge und Räume von "Armored Core".

Dank Waffen und Gegnern in allen Größenordnungen sind die 3D-Missionen abwechslungsreich, grafisch zwar nicht fehlerfrei, durch viele Partikel- und Beleuchtungseffekte aber sehenswert. "Armored Core" fesselt den Mech-Militaristen mit schlauer Steuerung und vielen FX – Playstation-Snobs nutzen den Zweispieler-Modus via Link-Option. *wi*



Feindliche Rakete voraus: Im Weltall schützt Ihr Euer Mutterschiff vor hinterhältigen Angriffen.

Mobile Suit Gundam

Wer das Anime-Vorbild kennt, hat an der Strategieschlacht mit dem Untertitel "Perfect One Year War" seinen Spaß: Allein oder zu zweit spielt Ihr die authentischen Missionen des Films nach, im "Parallel"-Modus richtet sich die Story nach Euren Erfolgen. Mit unzähligen FMV-Schnipseln und Originaldialogen ausgeschmückt, dirigiert Ihr Eure Gundams im Rundensystem über isometrische Schlachtfelder. Alle wichtigen Menüs sind aus eindeutigen Icons zusammengesetzt, so daß die Sprachbarriere kaum Probleme bereitet.
Wie im Anime-Vorbild unterscheiden sich die Missionen taktisch und sorgen für ausreichend Motivation: Mal verteidigt Ihr Euer Mutterschiff gegen heranschwirrende Raketen, mal kontrolliert Ihr eine Massenschlacht im Weltall. Die animierten 3D-Kämpfe wirken mit ihren wenigen Polygonen zwar etwas kahl, Dutzende Ausweichmanöver und Angriffsvariationen überraschen Euch jedoch immer wieder. Nur die langen Ladezeiten vor den Kämpfen und die lahmen Hintergrundmelodien stören. *oe*



Fallt dem Feind in den Rücken: Mit dem Laserschwert benötigt Ihr für einen Mech nur zwei Hiebe.



Haarsträubend brutal, irre komisch: Nach dem Sonnenbad auf dem Deck schießt Ihr die Flußpatrouille in Brand!


Die Schneewüste lebt! Statt herumzugammeln, rollen die Söldner mannsgroße Schneebälle bergab...

Metal Slug

PS Als Bitmap-Soldat gegen die Armee des Bösen: Auf Eurem gnadenlosen Hau-Ruck-Vormarsch durch Städte, Flußufer und verschneite Gebirge metzelt Ihr alles nieder, was Euch der feindliche General entgegenzusetzen hat. Mit MG, Stielhandgranate und Flammenwerfer laßt Ihr Strohhütten zerbersten, Panzer in Flammen aufgehen und schießt Flußboote samt Besatzung in Stücke. Bärtige Kriegsgefangene entlang des Weges befreit Ihr per Messer, mit herumstehenden Panzern rumpelt Ihr Anhöhen hinauf und ballert auf größere Konstruktionen wie wehrhafte Luftschiffe und befestigte Kanonenstellungen. Der Reiz von "Metal Slug" liegt in der akribischen Detailgenauigkeit der wild wuselnden Soldaten-Trupps: Beim Plausch am Lagerfeuer überrascht, laufen sie panisch weg oder verstecken sich angsterfüllt hinter einer zerbombten Fassade. Die Sony-Variante mutet etwas farbärmer an als das Neo-Geo-Original, kommt aber ohne RAM-Upgrade aus. Klitzekleine Ladepausen stören kaum, alle Animationen sind mit 'drin: Ein rabenschwarzer Action-Spaß. *cb*





Die magischen FX, einstige Zierde des Super-NES-"Ogre Battle", haben im 32-Bit-Zeitalter viel von ihrem Zauber eingebüßt.

Ogre Battle

PS Der Urahn der Strategiesensation "Final Fantasy Tactics" (MAN!AC 8/97) erscheint jetzt in einer englischsprachigen Playstation-Version. "Ogre Battle" ist ein Opa aus der 16-Bit-Ära: Die von Atlus versprochenen audiovisuellen Änderungen halten sich in Grenzen – wer die Vorlage kennt, findet eine nahezu identische Umsetzung mit den grafischen Effekten der Nintendo-Version. Zu ihrem Erscheinen (1993) galt diese als das optisch aufregendste Fantasy-Spiel. Den Bonus hat "Ogre Battle" verspielt, die putzigen Animationen, die stilvollen Ornamente und die detailreiche Menüstruktur müssen sich der Aufmachung des genannten Square-Nachfahren beugen. Trotzdem ist "Ogre Battle" ungewöhnlich genug, um als Alternative zu den wenigen Strategiespielen im angloamerikanischen Raum (z.B. Konamis "Vandal Hearts") zu bestehen.
Die Oberwelt ist noch konventionell: Auf der Pergamentkarte verschiebt Ihr einen Schwert-Cursor, um den Ort Eurer nächsten Schlacht gegen das Imperium zu bestimmen. Danach schwebt Ihr hinab auf die strategische Ebene, die technisch unveränderte "Mode 7"-Karte der 16-Bit-Version. Statt einzelne Helden über Hexfelder zu lenken, gebt Ihr mehreren, maximal sechsköpfigen Trupps einzelne Wegpunkte vor – die Miniarmeen setzen sich selbständig in Bewegung und laufen, bis sie Ihr Ziel erreichen oder mit einem Feind kollidieren. Im folgenden Kampf steuert die CPU die Ritter, Hexer und Monstern beider Truppen – Ihr dürft nur eingreifen, um eine Tarot-Karte als Zauberspruch über der Arena loszulassen. Tarot-Karten erhaltet Ihr für die Besetzung einer Siedlung auf der strategischen Karte. Neben dem Magieeffekt nehmen die Tarot-Bildchen auch Einfluß auf andere Bereiche des



Ein erfahrener Fighter wird zum Samurai befördert: Der Truppenverwaltung widmet "Ogre Battle" zahlreiche Spezialmenüs.



Von der Oberwelt (Pergamentrolle oben) steigt Ihr auf die strategische Ebene hinab. Dort marschieren alle Truppen in Echtzeit.



Auf dem Schlacht-Bildschirm ringen die Helden automatisch um den Sieg – nur einen Tarot-Zauber dürft Ihr ab und zu zücken.

Spiels und bestimmen zu Beginn Euer charakterliches Profil (siehe Randspalte). Was "Ogre Battle" trotz spielerischer Längen und begrenzter taktischer Möglichkeiten auszeichnet, ist die ungewöhnliche Hülle aus Rollenspiel (alle Helden verfügen über Charakterwerte, in Mini-Quests sucht Ihr nach magischen Artefakten), komplexem Armee-Management (Kampfaufstellung, Ausstattung und Beförderung) und Brettspielmechanik mit Glücksfaktor – an Stelle der Würfel tritt hier das Tarot. Zum Teil wirkt "Ogre Battle" dadurch überladen, ohne das Versprechen strategischer Tiefe einzulösen. Wer Fantasy liebt und einer ungewöhnlichen Spielmechanik nicht abgeneigt ist, gönnt diesem Oldie-Remake ein paar durchzockte Nächte. *wi*





Tarot-Magie

hat sich in japanischen Fantasy-Spielen etabliert – auch wenn die Zauberkarten in keinem Titel eine so wichtige Rolle spielen wie in "Ogre Battle". Die Idee, den Stammhelden eines Rollen- oder Strategiespiels via "Multiple Choice"-Fragen/Antworten auf seine charakterlichen Werte und seine Gesinnung abzuklopfen, entnahm "Ogre Battle" dem US-Klassiker "Ultima 4". Auch hier legte Euch eine Zigeunerin vor Spielbeginn die Karten (Bild oben). Zuletzt wurde das Verfahren in "Langrisser 4" auf dem Saturn eingesetzt.



Tiefflug durch die grüne Hölle: In diesem Wettkampf übt Ihr Euch im engen Slalom-Flug.



Jedes Kunststück bringt Euch zwei Bonus-Sekunden. Achtet aber darauf, daß Ihr nur auf langen Geraden eine der unkontrollierbaren Rollen wagt!

Recipro Heat 5000

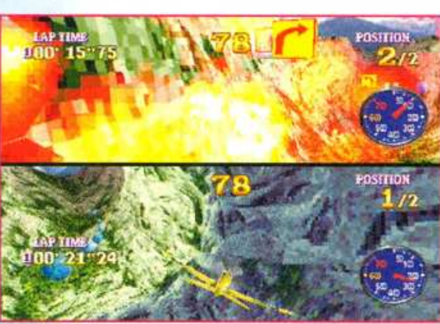
PS Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten: Was Gert Fröbe & Co. im gleichnamigen Film recht ist, kann Euch nur billig sein. Deshalb wagt Ihr Euch im angestaubten, propellergetriebenen Kriegsgerät in ein haarsträubendes Wettrennen. In drei Runden müßt Ihr elf Gegner überholen, damit Ihr Euch mit stolzgeschwellter Fliegerbrust im örtlichen Veteranenclub blicken lassen könnt. Drei Kategorien unterscheiden Mustang, Spitfire, Messerschmitt und sieben weitere Oldies voneinander: Maximalgeschwindigkeit, Beschleunigung und Wendigkeit bilden die Entscheidungsgrundlage für Eure Kanzelwahl.







Neue Einsatzgebiete für ausrangierte Weltkriegs-Schüsseln: Neben dem wendigen "GeeBee"-Kunstflieger steuert Ihr auch einen "Thunderbolt" und die legendäre "Mustang".



Zweispieler-Wette: Der Pilot oben düst zeitraubend ins Felsmassiv, der Flieger unten knattert ungerührt weiter.

Nach dem Kameraanflug auf die Startreihe geht's auch schon los. Von außen oder direkt aus dem Cockpit steuert Ihr durch vier verschieden schwere Abschnitte. Während ein Countdown unerbittlich läuft, überholt Ihr schlafmützige Konkurrenten, die Euch per Sprachsample frustrierte Beleidigungen hinterherschicken.

Als Flugschein-Amateur helfen Euch zwei aktivierbare Features: Zum einen steuert die "AT"-Funktion in geringem Ausmaß die optimale Höhe selbsttätig, zum anderen markiert eine aus blauen Kugeln bestehende Linie die effizienteste Route durch Canyon, Gletscherspalte und Hochhaus-Schlucht. Brennt Euch die Zeit unter den Nägeln, nutzt Ihr lange Geraden zum Kreiseln: Durch eine vollständige Drehung um die Längsachse ohne Kollision kassiert Ihr das Lob Eures Fluglehrers und zwei wertvolle Bonus-Sekunden. Treffen sich zwei Teufelskerle vor der Playstation, fällt der Startschuß zu einem Duell auf horizontal geteiltem Split-Screen. In der technisch soliden Spezialmission bleibt die Grafik genauso flüssig wie beim Einspieler-Spektakel.

Technisch überzeugt das unkonventionelle Rennspiel vor allem durch die fast immer flüssige Polygon-Optik. Leider poppt die farbenfrohe Grafik insbesondere bei den beeindruckenden Steig- und Tauchflügen im Canyon- und Schnee-Kurs stark, so daß der ansonsten gute grafische Eindruck leidet. Auch vier Kurse sind etwas zu wenig, um Euch länger vor den Bildschirm zu bannen. Kurzfristig ist's aber ein Riesenspaß – gerade für jüngere Flugfans. *cb*



Schaut in die Röhre: Durch dieses Naturwunder im Felsgestein steuert Ihr die "ME 109" in's Ziel.



SPIELSPASS 67%

HERSTELLER Xing

SYSTEM Playstation

BRD-RELEASE nicht geplant

Aufregendes Flieger-Rennen mit zehn Oldie-Modellen und Zweispieler-Modus: Trotz vieler Grafik-Bugs spaßig.

AB 6









Nur vier Kurse, aber die haben's in sich: Während Gebirgs- und Stadtkurs mit gelungener Grafik glänzen, poppt die Polygon-Landschaft im "Snowland" und dem "Canyon" so stark, daß die Übersicht teilweise verlorengeht.



A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



☎ 06131/23 04 92

SONY PSX

AGENT ARMSTRONG	DT	99,-
WARCRAFT 2	DT	99,-
ABE'S ODDYSEY	DT	99,-
F1 97		I.V.
METAL SLUG	JP	149,-
FRONT MISSION 2	JP	I.V.
FRONT MISSION ALTERNATIVE	JP	I.V.
BREATH OF FIRE 2	JP	I.V.
FINAL FANTASY 7	US	139,-
RESIDENT DIR. CUT	US	119,-

SATURN

LAST BRONX	JP	149,-
LONG RAISER 4	JP	149,-
MARVEL SUPERHEROES	JP	139,-
ALBERT ODYSSEY	US	139,-
LOBOTOMY SHOOTER	US	I.V.
WARCRAFT	PAL	99,-

Nintendo 64

TETRISPHERE	I.V.
GOLDEN EYE	I.V.
BLAST DOZER	129,-
LEYLAT WARS	I.V.
BOMBERMAN	I.V.

HTTP://www.zappgames.com

☎ 06131/23 04 92

Ankauf von gebrauchten Spielen

UFO GAMES
BERLIN

Ladenverkauf & Versand

Nintendo 64 . Playstation . Saturn . SNES . 3DO
GB / GG . MD . MCD etc.

Sie wollen JP und US spielen ?
Kein Problem wir bauen Ihre Playstation um.

Für nur DM 39,-

Nintendo 64

Clayfighter*	139,00
Fifa 64	89,00
Goeman*	139,00
Int. Super (DELUXE)	139,00
Mario Kart	89,00
NBA Hang Time*	129,00
Pilotwing (Ausl. Anleitung)	99,00
Star Wars	129,00
Mario 64	89,00
Turok (engl . pal)	135,00
Wave Race	89,00
Antennenkabel	49,00
Memory Card (Nachbau)	39,00
Memory Card 5 MB	79,00
Joypad + Farbig	53,50
Grundgerät	299,00

Play Station

Addidas Power Soccer 2	79,00
Battle Arena Toshiden 2	89,00
Black Down	79,00
Carnage Heart	79,00
Casper	79,00
Cheesy	79,00
Chronicles of the Sword	79,00
Crash Bandicoot	95,00
Destruction Derby 2	89,00
Discworld 2*	89,00
Fifa 97	79,00
Final	79,00
Formel 1	95,00
Galaxy Fight	49,00
Legacy of Kain	79,00
Lifeforce Tenka	89,00
Magic - The Gathering*	79,00
Mega Man X3	79,00
NBA in the Zone 2	89,00
NBA Live 97	79,00
Need for Speed 2	89,00
NHL Hockey 97	79,00
Olympic Games	79,00
	79,00
Platinum	45,00
Rage Racer	89,00
Rebel Assault	89,00
Resident Evil 2	79,00
Lomax	79,00
Ridge Racer Revolution	89,00
Tekken 2	95,00
Tunnel B1	79,00
V-Ralley	89,00
Warhammer	79,00
Wing Commander IV	89,00
Wipe out 2097	89,00
Game Buster	79,00
Scart Kabel (Fire)	19,00
Link Kabel (Fire)	25,00
Soul Blade	89,00
Umbauchip	19,00
Antennen Kabel	29,00
MemoryCard (15 Block Nachbau)	29,00
MemoryCard (120)	89,00
Micro Mashines V3	89,00
Virtual Pool	79,00
Sony Grundgerät	289,00
Sony Umbau	39,00

Saturn

Bomberman	89,00
Daytona 2	89,00
Fifa 97	79,00
Fighters Megamix	89,00
Manx TT	89,00

SNES

Acme Animation Factory	59,00
Bomberman 3	89,00
Breath of fire 2	109,00
Casper*	119,00
Die Schlümpfe reisen um die Welt	119,00
Donkey Kong 3	119,00
Fifa 97	109,00
Grundgerät gebraucht	89,00
Lufia DT	109,00
NBA Live 97	109,00
NHL Hockey 97	109,00
PGA Tour 97	119,00
Sim City 2000	119,00
Terranigma (engl. Anleitung)	99,00
Tov Story	109,00
	119,00
US chrono Trigger	129,00

3DO

Death Keep	59,00
Gex	59,00
Hell	59,00
Out of this World	59,00
Perfect General	59,00
Road Rash	59,00
Syndicate	59,00
Theme Park	59,00
Wing Commander 3	59,00

* Vorankündigungen!
Auch Importe im Angebot
Händleranfragen erwünscht

Ihr bestellt, wir liefern
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog

Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES . Bundesallee 71 . 12161 Berlin
Nähe U Bundesplatz
fon+fax . 030 859 36 35





SONY PLAYSTATION

Grundgerät dt	288.00
Umbau für Importe	89.90
Umbausatz Bastler	45.00
(Importe nur über RGB in Farbe)	
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	89.90
Joypads	ab 44.90
Joypadverlängerung	19.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Cards	ab 39.90
Abe´s Adyssee dt	94.90
Agent Armstrong dt	89.90
Apocalypse dt	89.90
Broken Helix dt	99.90
C&C - Red Alert dt	109.90
Final Fantasy 7 us	149.90
Formel 1 - 97 dt	109.90
G-Police dt	109.90
Lost World dt	89.90
Magic Gathering dt	89.90
Monster Trucks dt	89.90
Nuclear Strike dt	89.90
Ogre Battle us	149.90
PaRappa The Rapper	84.90
Platinum Range	nur 45.00
Rally Cross dt	89.90
Resident Evil Dir. Cut	89.90
Street Fighter Ex jp	149.90
Super Pang Coll. dt	89.90
Superstarsoccer Pro	99.90
Syndicate Wars dt	89.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis & Gun jp	177.00
Transport Tycoon dt	89.90
Trash it! dt	89.90
V-Rally dt	94.90
Vandal Hearts dt	94.90
Warcraft II dt	89.90
Wing Commander 4	89.90
Wild Arms us	109.90
X-Com 3 Apocalypse	89.90

SEGA SATURN

Albert Odysey us	129.90
Discworld 2 dt	89.90
DN3D dt	109.90
Formula Karts dt	89.90
Hercs Adventure us	109.90
Marvel Superheroes	129.90
Resident Evil dt	109.90
Thunderforce 5 jp	145.00
Warcraft 2 dt	89.90

ARJAY

0221·121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE

NINTENDO 64

Grundgerät dt	295.00
Adapter	59.90
Antennenkabel	49.90
S-VHS Kabel	39.90
Game Killer dt	59.90
Jopyads	ab 59.90
Joypadverlängerung	19.90
Lenkrad	139.90
Memory Cards	ab 39.90
Blast Corps dt	129.90
Mario dt	89.90
Mario Kart dt	89.90
NBA-Hangtime dt	139.90
Pilotwings dt	*99.90
Starfox (Lylatwars)	149.90
Superstarsoccer dt	149.90
Turok dt	ab 139.90
Waverace dt	89.90
Wayne Gretzkys dt	139.90

GUIDES

Blast Corps	29.90
Fianl Fantasy 7 us	39.90
Mario 64 dt	24.80

ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67
Fax: 0221-12 56 76

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen



Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.





Flugstunde gefällig? Mit dem Katapult schießt Ihr Euch auf eine geheime Plattform. Dort liegt der gesuchte goldene Schlüssel (Saturn).



Fauler Penner: Wenn Ihr die Torwache weckt, vertreibt sie Euch fluchend (Playstation).



Gut Holz! Im Wald fällt Ihr gewaltige Bäume, um den Weg zum nächsten Endgegner freizuräumen (Playstation).

Herc's Adventure

PS SA

Im Olymp ist die Hölle los: Hades, Gott der Unterwelt, hat die Göttin des Frühlings, die liebliche Persephone entführt und in seinen düsteren Kerker eingebuchtet. Der Coup des Unsterblichen bleibt nicht ohne Wirkung auf die Menschheit: Die Welt steht in Aufruhr, Kriege toben und Monster überlaufen die Kontinente. Da Zeus sich mit solchen Kleinigkeiten nicht befaßt, schickt er den kräftigen Herkules, die Bogenschützin Atlanta sowie Jason aus, die Welt zu durchstöbern und Persephone zu retten. Diese drei Helden stehen Euch zur Wahl, alleine oder zu zweit steuert Ihr Eure heilige Mission aus der Vogelperspektive. Per Button-Druck rennt und überspringt Ihr Felsen und Plattformen, stemmt Felsen und ganze Häuser oder schlürft einen Krafttrunk. In geschmeidig animierter Zeichentrickoptik marschiert Ihr durch Wälder, Sümpfe, Gebirge und Wüsten, wo Euch Wildschweine, Skelette, Diebe und Vögel angreifen. Mit Keule, Bogen oder Kleinschwert streckt Ihr die Fieslinge nieder, besonders starke Gegner wie Riesen, Minotauren oder Riesenschlangen bekämpft ihr mit Eurer Spezialattacke (z.B. Keulenwurf oder Pfeilregen). Doch auch friedliche Menschen bevölkern die Antike: Einige Soldaten und Landsleute teilen Euch wichtige Tips in Form von Sprechblasen mit, andere speichern den Spielstand oder verkaufen Euch für gesammelte Goldstücke Extrawaffen. Um das Tor in den nächsten Level zu öffnen, benötigt Ihr einen Schlüssel, der entweder durch Rätsel oder monströse Endgegner geschützt ist. List und knüppelhartes Dauerfeuer vertreiben allerdings jeden Obermotz...

"Herc's Adventure" ist einfach zu bedienen und durchdacht, unfaire Stellen gibt es nicht. Passend zum Level begleiten Euch fröhliche bis schummrige Melodien, die hervorragend zum Ambiente passen. Die witzigen Animationen (wenn Euch Gegner von hinten festhalten oder verschlucken) und Disney-typische Ulkeinlagen im FMV-Format lockern die Stimmung auch bei harten Kämpfen; kleine Rätsel und versteckte Bonusräume findet Ihr jedoch nur gelegentlich.

Der lineare Verlauf ist das Problem an "Herc's Adventure": Ihr marschiert einen Weg ohne Abzweigungen oder Parallel-Level entlang und erledigt der Reihe nach alle anstürmenden Gegner. Die Möglichkeit, an zwei verschiedenen Stellen weiterzuspielen, gibt es nicht. Habt Ihr Euch an den putzigen Animationen erst einmal satt gesehen, bleibt nicht mehr allzuviel Spieltiefe. *oe*



Persephones klapprige Schergen trachten Euch im Moor nach dem Leben: Achtet auf die Greifarme im Sumpf (Saturn)!

Zeus bleibt die Spucke weg: Hades hat die Frühlingsgöttin Persephone gekidnappt (Playstation).

"Sie befinden sich hier": Die Übersichtskarte bestimmt jederzeit Eure Position und den Weg (Playstation).



SPIELSPASS 71%

HERSTELLER Lucas Arts
SYSTEM Playstation
BRD-RELEASE November
AB 6

Zeus schiebt Panik: Kunterbuntes Jump'n'Run aus der Vogelperspektive mit guter Steuerung und ulkigen Animationen.



SPIELSPASS 71%

HERSTELLER Lucas Arts
SYSTEM Saturn
BRD-RELEASE November
AB 6

Identisch mit der Playstation-Version: Witziges Hüpfspiel mit Adventure-Touch und FMV-Einlagen. Leider zu gradlinig.



VERSAND & LADEN: GOETHERING 3 49074 OSNABRÜCK

0541-33515+11+22+33

PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

Titel	ANKAUF	VERKAUF
ADIDAS POWER SOCCER	20,00	49,90
AGILE WARRIOR	15,00	39,90
ALIEN TRILOGY	15,00	39,90
BUST-A-MOVE 2	15,00	39,90
CYBERIA	20,00	49,90
DESCENT	20,00	49,90
DESTRUCTION DERBY	15,00	39,90
DISCWORLD	20,00	49,90
EXTREME GAMES	20,00	49,90
FORMULA 1	30,00	59,90
FADE TO BLACK	15,00	39,90
FIFA SOCCER	15,00	29,90
GALAXY FIGHT	20,00	49,90
HI-OCTANE	15,00	39,90
KRAZY IVAN	20,00	49,90
LEMMINGS 3D	20,00	49,90
MICKEYS WILD ADV.	20,00	49,90
NAMCO NR.1	15,00	39,90
NBA JAM T.E.	15,00	39,90
NFL GAMEDAY	15,00	39,90
NOVASTORM	15,00	39,90
OLYMPIC SOCCER	15,00	39,90
PETE SAMPRAS TENNIS	30,00	59,90
PRIMAL RAGE	15,00	39,90
RAYMAN	15.00	39,90
RIDGE RACER REV.	20,00	49,90
SHELLSHOCK	20,00	49,90
TEKKEN	15,00	39,90
TOHSHINDEN 2	20,00	49,90
TOTAL NBA	15,00	39,90
VIEWPOINT	15,00	39,90
WING COMMANDER III	30,00	59,90
X-COM	30,00	59,90

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

Titel	ANKAUF	VERKAUF
DONALD IN M.M.	25,00	49,90
DYNAMITE HEADDY	10,00	19,90
EARTHWORM JIM 2	20,00	39,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	19,90
GARFIELD	25,00	49,90
IMG TENNIS	5,00	14,90
INT.SUPER STAR SOC.	25,00	49,90
JURASSIC PARK 2	15,00	29,90
MADDEN 96	20,00	39,90

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 1,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-MI. 10.00 BIS 18.30 UHR
DO.+FR. 10.00 BIS 20.00 UHR
SA.10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,00DM

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN.
ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN V-SCHECK (ABZÜGL. 2,-DM BEARBEITUNGSGEBÜHR).

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

PLAYSTATION NEUE SPIELE

Titel	NEU
ADIDAS POWER SC. 2	89,90
ATARI ARCADE	89,90
BEDLAM	89,90
DISRUPTOR	89,90
HARD BOOILED	99,90
INDEPENDENCE DAY	89,90
LOST VIKINGS 2	89,90
MEGAMAN X 3	89,90
MONSTER TRUCKS	89,90
MICRO MACHINES V3	99,90
NAMCO NR.4	89,90
NEED FOR SPEED 2	99,90
OVERBLOOD	99,90
POSCHE CHALLENGE	99,90
RALLYE CROSS	89,90
REBEL ASSAULT II	99,90
ROAD RAGE	89,90
SYNDICATE WARS	99,90
TIME CRISIS (JP)	189,90
TRASH IT	99,90
V-RALLYE	99,90
WARCRAFT 2	99,90

PLAYSTATION-ZUBEHÖR

Artikel	Preis
PLAYSTATION-KONSOLE	299.90
4 PLAYER ADAPTER	69,90
360 X MEMORY CARD	89,90
ACTION REPLAY	89,90
ASCII PAD	49,90
JUSTIFIER	69,90
MAD CATZ LENKRAD	139,90
NE-G-COM	89,90
RGB KABEL	29,90

NINTENDO 64

Artikel	NEU
NINTENDO 64 DT.	299,90
INTERN.SOCCER 64	139.90
MARIOKART 64	99,90
PILOTWINGS 64	119.90
SUPERMARIO 64	99,90
TUROK DT/ENGL.	149.90
WAVE RACE 64	99.90
ADAPTER US/JP/DT.	49.90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

Titel	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	10,00	29,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	49,90
BATMAN FOREVER	20,00	49,90
BRAINLORD	20,00	49,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
CHESSMASTER	20,00	49,90
COOL SPOT	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	20,00	49,90
DIE SCHLÜMPFE	20,00	49,90
DONKEY KONG 1	30,00	59,90
DRAGON	20,00	49,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	49,90
FLASHBACK	20,00	49,90
FATAL FURY	15,00	39,90
FIFA'96	20,00	49,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT SUPERST.SOCC.2	40,00	69,90
JURASSIC PARK	15,00	39,90
LAGON	20,00	49,90
LEMMINGS	20,00	49,90
MARIOKART	20,00	49,90
MARIOWORLD	5,00	19,90
MARIO ALLSTARS	20,00	49,90
NBA JAM	15,00	39,90
PARODIUS	10,00	29,90
RETURN OF JEDI	20,00	49,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
SECRET OF MANA	30,00	59,90
SUPER GHOULS'N GH.	5,00	19,90
SUPER R TYPE	5,00	19,90
SUPER TURRICAN 2	20,00	49,90
THEME PARK	30,00	59,90
WWF RAW	20,00	49,90

NINTENDO 64

Artikel	ANKAUF	VERKAUF
NINTENDO 64	125,00	199,90
ADAPTOR	15,00	29,90
TUROK	50,00	79,90
WAVERACE	40,00	69,90
MARIOKART	40,00	69,90
CRUISIN USA	40,00	69,90
PILOT WINGS	40,00	69,90
STAR WARS	40,00	69,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

Titel	NEU
AMOK	99,90
ANDRETTI RACING	49,90
BOMBERMAN	99,90
BUG TOO	99,90
COMMAND & CONQUER	109,90
CROW CITY OF ANGELS	89,90
CRYPT KILLER	99,90
DARKLIGHT CONFLICT	99,90
FIGHTERS MEGAMIX	89,90
FRANKENSTEIN	99,90
4X4 HARDCORE	99,90
IRON & BLOOD	89,90
JEWELS OF THE ORAC.	99,90
LOST VIKINGS 2	89,90
MEGAMAN X3	89,90
PANDEMONIUM	99,90
	89,90
SKY TARGET	99,90
SONIC 3D	99,90
SOVIET STRIKE	99,90
TEMPEST 2000	99,90

SEGA SATURN ZUBEHÖR

Artikel	Preis
SATURN ACTION PACK	449,90
6 PLAYER ADAPTER	69,90
ACTION REPLAY	89,90
BACKUP MEMORY	109,90
COBRA GUN	89,90
CONTROL PAD	49,90
MISSION STICK	149,90
RF UNIT	49,90
RGB KABEL	29,90

SUPER NINTENDO

Titel	NEU
DONKEY KONG COUNTRY	69,90
MARIOWORLD	69,90
DIE SCHLÜMPFE 1	69,90
KÖNIG DER LÖWEN	69,90
DSCHUNGLEBUCH	69,90
KIRBYS FUNPACK	119,90
DIE SCHLÜMPFE 2	99,90
FIFA 97	129,90

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

Titel	ANKAUF	VERKAUF
SATURN KONSOLE DT.	150,-	229,90
ALIEN TRILOGY	30,00	59,90
BUG	20,00	39,90
CASPER	10,00	19,90
CLOCKWORK KNIGHT	10,00	19,90
CYBER SPEEDWAY	20,00	39,90
DAYTONA USA	20,00	39,90
DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90
EURO'96	20,00	39,90
F1 CHALLENGE	25,00	49,90
FIFA'96	15,00	39,90
GEX	20,00	39,90
INT VICTORY GOAL	10,00	29,90
JOHNNY BAZOOK.	10,00	29,90
MYSTARIA	15,00	39,90
MYSTERY MANSION	15,00	39,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
PANZER DRAGOON	10,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
PRO PINBALL	20,00	39,90
RAYMAN	20,00	39,90
ROAD RASH	30,00	59,90
SEGA RALLYE	20,00	49,90
SIM CITY 2000	20,00	49,90
SHINOBI X	15,00	39,90
STORY OF THOR 2	30,00	59,90
THE HORDE	15,00	39,90
THUNDERHAWK 2	20,00	49,90
TOHSHINDEN REMIX	20,00	49,90
VIRTUA FIGHTER 2	15,00	39,90
WIPEOUT	20,00	49,90
WORMS	20,00	49,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

Titel	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD	140,00	219,90
ART OF FIGHTING 3	40,00	69,90
CROSSED SWORDS 2	20,00	39,90
FATAL FURY 3	25,00	49,90
KABUKI CLASH	25,00	49,90
METAL SLUG	40,00	69,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	30,00	59,90
SUPER SIDEKICKS 3	25,00	49,90
WORLD HEROES PERF.	25,00	49,90
WINDJAMMERS	20,00	39,90

SONSTIGES

Artikel	ANKAUF	VERKAUF
3 DO	75,00	129,90
JAGUAR	75,00	129,90
MEGA DRIVE	30,00	59,90
GAMEBOY	25,00	49,90
SATURN	150,00	229,90
SUPER NINTENDO	50,00	99,90
CONTROL PAD SN/MD	5,00	14,90
ADAPTER SN	10,00	19,90

VORBESTELLUNGEN

- VORBESTELLUNGEN BEI METROPOLIS:
- KOSTENLOSER SERVICE FÜR ALLE KUNDEN
- IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORRÄTIG
- FÜR WEITERE INFORMATIONEN: RUFEN SIE JETZT BEI UNS AN !

PLAYSTATION MULTI UMBAU

99,90 DM

Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne Wechsel- Tricks !

REAL 3 DO, GAMEBOY, PC-CD-ROM, JAGUAR:

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

SONDERANGEBOTE

SEGA SATURN	NEU
BLACK FIRE (US)	49,90
CHAOS CONTROL	49,90
CYBERIA	49,90
GHEN WAR	49,90
NIGHT WARRIOR	49,90
OFF WORLD INTERCEPTOR	49,90
OLYMPIC SOCCER	49,90
RESURRECTION RISE 2	49,90
SKELETON WARRIOR	49,90
STREETFIGHTER ALPHA	49,90
THE HORDE (US)	39,90
WORLD SERIES B BALL	39,90

PLATINUM NEU

PLAYSTATION	NEU
AGILE WARRIOR	49,90
AIR COMBAT	49,90
ALIEN TRILOGY	49,90
BUST A MOVE 2	49,90
DESTRUCTION DERBY	49,90
RAYMAN	49,90
ROAD RASH	49,90
TEKKEN	49,90
TRUE PINBALL	49,90
TOSHINDEN	49,90
WIPEOUT	49,90
WORMS	49,90

NEUE VERSAND & LADEN ADRESSE:

GOETHERING 3

49074 OSNABRÜCK

TAMAGOTCHI

DAS NEUE HIT AUS JAPAN !

DINKIE DINO 29,90 DM

METROPOLIS BIELEFELD JÖLLENBECKER STR. 50
33613 BIELEFELD TEL.: 0521-124207



Mit 2 Spielen 449,90 DM



ohne Spiel 299,90 DM



Multi ohne RGB Kabel 399,90 DM



ohne Spiel 299,90 DM

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr. Wer absichtlich defekte Artikel verkauft macht sich strafbar.



Legend of Eldean



Dungeon-Gefecht: Zauberspruch, Abwehr oder Offensive – Sunsoft beschränkt sich auf klassische Manöver.


Drachenmann Gryzz röstet seine Opfer nicht mit Zaubersprüchen, sondern mit transparenten Odem-Attacken.

Eka Gryzz Pike Leos

Albert Odyssey

SA Um Euch das Warten auf die heiß ersehnte "Lunar"-Neuauflage zu verkürzen, setzen die Saturn-Abenteurer von Working Designs Sunsofts "Albert Odyssey" für den US-Markt um – inklusive hochkarätiger Übersetzung, talentierter US-Sprecher und vierfarbigem Hochglanz-Handbuch. Hier findet Ihr neben knalligen Manga-Bildern und Weltkarte eine ausführliche Charaktervorstellung.

Euer Held Pike und sein vierköpfiges Team erforschen eine Fantasy-Welt im bewährten Anime-Stil, wobei sich die Menügefechte und die dreidimensional ausgerollte Playfield-Landkarte deutlich an Squares "Final Fantasy"-Serie orientieren. Leider fehlte Sunsofts Designern nicht nur der Mut zur Innovation, sondern auch zur 32-Bit-Verbesserung der Grafik: Sowohl die Farbwahl als auch das Sprite-Design erinnern an Super-Nintendo-Szenerien, allein die theatralischen Audio-Kompositionen werden der Hardware gerecht. Gelungen und auf der Höhe der Zeit ist glücklicherweise der fantasievolle Plot: Die Geschichte um den verwaisten Heldenerben Pike und sein schwatzhaftes Schwert Cyrrus ist mal mitreißend dramatisch, mal urkomisch und ein Ausgleich für die gröbsten Präsentations-Schnitzer. Wenn Eure quirligen Kopffüßler ungehemmt Possen reißen oder Obermotz Belnard mit seinem Drachenheer übers 2D-Firmament rauscht, wird dem 16-Bit-versierten Abenteuer-Nostalgiker warm ums Herz. Allerdings stört sich auch der Traditionalist an den trägen Gefechten: Kaum einen Fuß auf die rucklige Landkarte gesetzt, stolpern Eure Recken von einer Zufallsschlacht in die nächste. Für kampferprobte Kämpen noch kein Problem, aber Zeitlupen-Animation und langweilige Standard-Menüs lähmen selbst den hitzigsten Raufbold. Ein paar neue Features für den Kampfbildschirm, zeitgemäßere Optik sowie flottere Fenster-Organisation hätten aus "Albert Odyssey" einen Pflichtkauf gemacht. So bleibt dieses Saturn-Update eines erfolgreichen Super-NES-Oldies jedoch ein biederer "Final Fantasy"-Clone, der nur durchs gelungene Charakter-Design und sein famoses Fantasy-Script motiviert. Ausgehungerte Rollenspieler freuen sich also über eine Hommage an Squares klassische 16-Bit-Abenteuer – technisch und spielerisch veraltet, aber dramaturgisch clever inszeniert. Ein Fantasy-Epos der alten Schule. *rb*


Kommandeuse Rachessa begutachtet vom Drachenrücken aus Ihr Vernichtungswerk: Die Echsenmänner liegen im Sterben.

Buy Sell
BROAD SWORD 68
NINJA STARS 63
EAGLE DAGGER 90
POSSESSED 0
WHAT WILL YOU BUY?
1383 GOLD

Die Shop-Menüs unterhalten mit witzigen Animationen, verraten aber keine Statistik-Auswirkungen der Waren.


Bewährt, aber überholt: Die langsamen Überlandreisen erinnern an die Mode-7-Wanderungen der Super-NES-Epoche.



MARO

VIDEOSPIELE

Kooperationspartner gesucht!

Stuttgart LADEN
MARO
Königstraße 16
70173 Stuttgart
Tel. 07 11/22 14 22
Fax 07 11/22 14 25

Ulm LADEN + VERSAND
MARO
Zeitblomstraße 31
89073 Ulm
Tel. 07 31/6 02 07 55
Fax 07 31/6 02 07 56

Reutlingen LADEN + VERSAND
MARO
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

Herzogenaurach LADEN + VERSAND
MARO
Röntgenstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. 0 91 32/6 06 58
Fax 0 91 32/7 56 19

Spaichingen LADEN
MARO
Obere Wiesen (Grosso)
78549 Spaichingen
Tel./Fax 0 74 24/50 37 63

München LADEN + VERSAND
MARO
Seidlstraße 4
80335 München
Tel. 089/54 83 00 36
Fax 089/54 83 00 38

Baden-Baden LADEN
MARO'S Frey Spiel
Büttenstraße 7
76530 Baden-Baden
Tel. 0 72 21/3 81 30
Fax 0 72 21/3 35 68

Ludwigsburg LADEN + VERSAND
MARO/Topmedia
Solitudestraße 3
71638 Ludwigsburg
Tel./Fax 0 71 41/90 22 42

Pforzheim LADEN + VERSAND
MARO/JK Computer
Bahnhofstraße 12
75173 Pforzheim
Tel. 0 72 31/35 48 40
Fax 0 72 31/35 48 42

Trier LADEN
Mell's Gameshop
Metternichstraße 40
54282 Trier
Tel. 06 51/9 91 30 21
Fax 06 51/9 91 30 22

NEU
Multi Media & mehr LADEN + VERSAND
Obergasse 8
35221 Laubach
Tel. 0 64 05/44 96
Fax 0 64 05/42 51

Hamburg LADEN
NRG
Wandsbeker Chaussee 28
22089 Hamburg
Tel./Fax 040/25 56 63

NEO GEO CD 449,90

SINGLE SPEED

JOY-PAD	DM	69,90
RGB-KABEL	DM	39,90

NEO GEO CD

CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
KARNOV'S REVENGE	DM	99,90
AEROFIGHTERS 3	DM	109,90
GALAXY FIGHT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN 4	DM	139,90
SAMURAI SHOD. RPG	DM	139,90
GOW CAIZER	DM	99,90
ART OF FIGHTING 3	DM	139,90
BRIKINGER-IRON CLAD	DM	139,90
KING OF FIGHTERS 94	DM	39,90
KING OF FIGHTERS 95	DM	79,90
KING OF FIGHTERS 96	DM	139,90
OVERTOP	DM	139,90
METAL SLUG	DM	139,90
BUBBLE BOBBLE PUZZ.	DM	69,90
SAVAGE REIGN	DM	69,90
VIEW POINT	DM	59,90
FATAL FURY 3	DM	79,90
MUTATION NATION	DM	59,90
ROBO ARMY	DM	99,90
CROSSED SWORD	DM	59,90
PULSTAR	DM	59,90
NINJA COMBAT	DM	69,90
FF REAL BOUT SPECIAL	DM	139,90
SIDEKICKS 1	DM	99,90
SOCCER BRAWL	DM	119,90
TOP PLAYERS GOLF	DM	99,90
STAKES WINNER	DM	99,90
MAH JONG	DM	99,90
KING OF FIGHTERS 97	DM	139,90
PULSTAR 2	DM	139,90



NEO GEO MODULE

SAMURAI SHODOWN 3	DM	249,90
KIZUNA ENCOUNTER	DM	599,90
ULTIMATE ELEVEN	DM	599,90
PULSTAR	DM	599,90
NINJA MASTER	DM	599,90
KING OF FIGHTERS 97	DM	599,90
PULSTAR 2	DM	599,90

PLAYSTATION SONDERANGEBOTE

AIR COMBAT, RIDGE RACER, TEKKEN, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT, BATTLE ARENA TOSHINDEN, GALAXY FIGHT, TOTAL ECLIPSE, POWER SERVE TENNIS, KONAMI OPEN GOLF, BUST A MOVE 2, ROAD RASH, FADE TO BLACK, FIFA 96, WORMS, MECHWARRIOR 2, TRUE PINBALL, DESCENT 2, RIDGE RACER REVOLUTION, ACTUA SOCCER ALLE DT.

je 49,90

SONY PLAYSTATION GRUNDGERÄT 299,90

MULTI BOOT PSX	DM	399,90
WING COMMAND. 4 DT.	DM	99,90
BLOOD OMEN DT.	DM	84,90
EXHUMED DT.	DM	84,90
SUIKODEN DT.	DM	99,90
ROBOTRON X DT.	DM	74,90
SOUL BLADE DT.	DM	99,90
RAGE RACER DT.	DM	99,90
TENKA DT.	DM	99,90
MONSTER TRUCKS DT.	DM	89,90
RALLY CROSS DT.	DM	99,90
SPEEDSTER DT.	DM	89,90
OVERBLOOD DT.	DM	89,90
PERFECT WEAPON DT.	DM	89,90
INDEPENDENCE DAY DT.	DM	89,90
VANDAL HEARTS DT.	DM	99,90
PORSCHE CHALL. DT.	DM	84,90
NEED FOR SPEED 2 DT.	DM	99,90
ALIEN TRILOGY DT.	DM	39,90
SWAGMAN DT.	DM	89,90
FIFA SOCCER 97 DT.	DM	69,90
JOHN MADDEN 97 DT.	DM	69,90
NHL HOCKEY 97 DT.	DM	69,90
NBA LIVE 97 DT.	DM	69,90
FATAL FURY DT.	DM	99,90
NAMCO MUSEUM 4 DT.	DM	79,90
XEVIOUS 3D DT.	DM	79,90
DISCWORLD 2 DT.	DM	99,90
FORMEL 1 '97 DT.	DM	109,90
PARAPPA THE RAP. DT.	DM	99,90
RAYSTORM DT.	DM	99,90
RAY TRACER DT.	DM	79,90
TRANSP. TYCOON DT.	DM	99,90
WARCRAFT 2 DT.	DM	89,90
NIGHTM. CREAT. DT.	DM	99,90
OVERBOARD DT.	DM	99,90
RAPID RACER DT.	DM	99,90
ACE COMBAT 2 DT.	DM	99,90
NAMCO MUSEUM 5 DT.	DM	89,90
G-POLICE DT.	DM	109,90
COMM. & CONQ. 2 DT.	DM	119,90
BLEIFUSS 2 DT.	DM	89,90
APOCALYPSE DT.	DM	99,90
BATMAN & ROBIN DT.	DM	89,90
BUST A MOVE 3 DT.	DM	74,90
CRASH BAND. 2 DT.	DM	109,90
MOTO RACER DT.	DM	89,90
Z DT.	DM	89,90
FINAL FANTASY 7 US.	DM	149,90
STREET FIGHTER EX JP.	DM	159,90
METAL SLUG JP.	DM	159,90
GUN BULLET JP.	DM	159,90
TIME CRISIS + GUN JP.	DM	199,90



PC-CD

DUNGEON KEEPER	DM	79,90
BAPHOMETS FLUCH 2	DM	79,90
LITTLE BIG ADV. 2	DM	79,90
BOMBERMAN	DM	59,90
DOMINION	DM	79,90

NINTENDO 64 299,90

GRUNDGERÄT		
JOYPAD BUNT	DM	59,90
MARIO 64.	DM	99,90
MARIOKART 64	DM	99,90
WAVERACE	DM	99,90
PILOT WINGS	DM	129,90
TUROK	DM	149,90
SUPERSTAR SOCCER	DM	129,90
FIFA SOCCER	DM	99,90
NBA HANGTIME	DM	129,90
W. GRETZKY HOCKEY	DM	129,90
BLAST COPS	DM	129,90
LYLAT WAR (STARFOX)	DM	149,90
MULTI RACING CHAMP.	DM	169,90
MEMORY CARD BUNT	DM	49,90

SUPER NINTENDO

D. KONG COUNTRY 3	DM	99,90
TERRANIGMA	DM	99,90
NBA LIVE 97	DM	79,90
NHL 97	DM	79,90





GRUNDGERÄT 299,90

UNIVERSALADAPTER	DM	34,90
FIGHTERS MEGAMIX DT.	DM	99,90
MANX TT DT.	DM	99,90
BOMBERMAN DT.	DM	99,90
SKY TARGET DT.	DM	99,90
WHIZZ DT.	DM	69,90
GALAXY FIGHT DT.	DM	39,90
NBA JAM DT.	DM	29,90
SHINING THE HOLY ARK	DM	99,90
SOVIET STRIKE US.	DM	69,90
THE CROW DT.	DM	79,90
MEGA MAN X 3 DT.	DM	79,90
DRAGON FORCE DT.	DM	99,90
MARVEL S. HEROES JP.	DM	149,90



je DM 29,90



Bestellungen ab 2 Spiele sind versandkostenfrei! · An- und Verkauf von gebrauchten Spielen · Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich · Spielelösungen zu allen gängigen Konsolenspielen lieferbar · US- und Japan-Importe am Lager · Händleranfragen erwünscht!

Versand-Tel. 07 11/9 56 11 30 · Fax 07 11/55 75 63

König-Karl-Straße 66 · 70372 Stuttgart · Montag bis Freitag 10.00 bis 18.30 Uhr

MARO im Internet: http://www.maro-gmbh.com

Solange Vorrat reicht · Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

PLANET SATURN

Der Langrisser 4

"Langrisser 3", das 32-Bit-Debüt der japanischen Strategieserie, war eine zwiespältige Angelegenheit, bei der NCS den Spielwitz inmitten überflüssigem 3D-Brimborium verlor. Nachdem das modernisierte "Langrisser" in Japan ziemlich unterging, pfiff NCS seine Designer zurück und beauftragte sie mit einem vierten Teil in althergebrachter Machart. Abgesehen von der vergrößerten Farbpalette sieht "Langrisser 4" wieder genauso aus wie die populären Mega-Drive-Vorgänger; mit pummeligen Fantasy-Figuren, die sich über platte Landschaften bewegen. Im Gegensatz zum dritten Teil steht auch das typische taktische Element der "Langrisser"-Serie wieder im Vordergrund: Während Ihr in Teil 4 und anderen Strategiespielen ("Shining Force", "Final Fantasy Tactics") nur individuelle Helden durch die Schlacht dirigiert, warten in "Langrisser" sowohl Helden, als auch gemeine Krieger auf Euren Befehl. Bis zu sechs Reiter, Bogenschützen oder Lanzenträger sammeln sich um den jeweiligen Anführer. Wenn einer dieser Trupps seine zehn Hitpoints verliert und in einer flammenden Explosion vergeht, ist's für den weiteren Spielverlauf nicht tragisch, denn zwischen jedem Szenario dürft Ihr frische Rekruten kaufen.
Während ihr die unersetzlichen, individuellen Helden mit den üblichen Befehlen (gehen und angreifen, Stellung halten oder zaubern) kommandiert, drehen sich alle Sonderregeln um die Zusatztruppen: Zum einen sollten die Einheiten immer im Befehlsradius ihres kommandierenden Helden bleiben, denn nur so kämpfen sie mit maximaler Stärke. Zum anderen achtet Ihr darauf, daß angeschlagene Einheiten direkt neben ihrem Anführer zum Stehen kommen, dann werden am Ende einer Runde einige ihrer Wunden geheilt. Dieser Zusammenhang zwischen Helden und gemeinen Kämpfern ist der taktische Pfeffer aller "Langrisser"-Spiele, denn die Ballung von Truppen um ihren Kommandanten hat auch Nachteile und macht sie z.B. zum idealen Ziel für flächendeckende Vernichtungssprüche des Feindes.
Wie eingangs angedeutet, verzichtet NCS auf Polygone und 3D-Effekte, andere 32-Bit-Verbesserungen sind ebenfalls rar: Alle individuellen Helden und alle Bösewichte sprechen mit der Stimme professioneller japanischer Schauspieler – ein akustischer Luxus, der das Spiel dramaturgisch aufwertet, normalsterblichen, deutschen Spielern aber nichts bringt.
So klicken sich Import-Fans ungeduldig durch die Zwischensequenzen und bekommen mittelalterliches Ränkespiel, Verschwörungen und romantische Verwicklungen nur als putzige grafische Darstellung mit. Auch während der Schlachten rufen sich Helden und Bösewichte japanische Drohungen zu, die Ihr geflissentlich überhört. Trotz der Sprachbarriere bleibt "Langrisser 4" spielbar, ein Teil der Spannung geht Euch aber verloren. Doch selbst vor japanischen Augen und Ohren und trotz der löblichen Rückkehr zum bewährten Schema der Mega-Drive-Vorgänger, hat "Langrisser" seine Strategie-Vormachtstellung verloren: Der Playstation-Konkurrent "Final Fantasy Tactics" hat nicht nur die schönere Verkleidung (fein schattierte 3D-Grafik mit bildschirmerschütternden Magieeffekten) sondern auch mehr Spieltiefe und Abwechslung. Das Beförderungssystem (nach je zehn Erfahrungslevels entscheidet Ihr Euch für die weitere Kämpfer- oder Hexer-Karriere Eures Heldens), einst innovatives Element der "Langrisser"-Spiele, wirkt angesichts der komplexen Charakterklassen-Entwicklung von "FF Tactics" primitiv und unflexibel.
Zumindest die ersten zehn Schlachten in "Langrisser 4" sind einfacher als die Kämpfe auf dem Mega Drive und die kniffligen Gemetzel des Square-Konkurrenten: Für Einsteiger und Import-Fans mit geringen Japano-Ambitionen ist das unkomplizierte "Langrisser 4" der bessere Titel, wer sich vor Kanji-Menüs und Japano-Smalltalk nicht fürchtet, greift jedoch ohne zu zögern zu "Final Fantasy Tactics" auf der Playstation. Nur auf dem Saturn bleibt das angestaubte "Langrisser 4" die erste Wahl für Fantasy-Strategen. *wi*



Sprite-Schlacht statt 3D-Zauber: Auch die Gefechtszenen wirken in "Langrisser 4" altertümlich, mit dem FX-Feuerwerk "Final Fantasy Tactics" kann sich das Saturn-Spiel nicht messen.



Die ausgiebige Rahmenhandlung gab's in den 16-Bit-Vorgängern noch nicht – leider quatschen alle Helden auf japanisch.

Söldnermarkt: Jeder Eurer Helden wählt aus unterschiedlichen Truppentypen, die ihn in die Schlacht begleiten.



Noch immer tadellos ist die Benutzerführung von "Langrisser". Farbige Felder zeigen Euch nicht nur den Bewegungsradius, sondern auch das Einflußgebiet jedes Helden: Soldaten, die außerhalb stehen, kämpfen nur mit halber Kraft.



Back to the Roots: Strategieepos mit sprechenden Helden, leicht angestaubter Optik und kinderleichter Benutzerführung.



Keine Chance für den Gegner: Als Marvels Wolverine nagelt Ihr den Feind mit hämmernden Combos in der Ecke fest.

Marvel Super Heroes

Die Rache der Superhelden: Nachdem die Mutanten aus dem Hause Marvel in ihren 16-Bit-Schlägereien ein eher klägliches Bild abgaben, eilen sie nun in frischer 32-Bit-Farbenpracht zum großen Capcom-Turnier.

Nachdem Ihr Psylocke, Magneto, Shuma-Gorath oder einen der anderen sieben Muskel- und Psi-Berge ausgewählt habt, findet Ihr Euch in Maschinenhalle, Wüste oder Großstadt wieder. Die sechs Buttons Eures Pads stehen für leichter, mittlerer und harter Schlag sowie Kick, mit den Capcom-typischen Dreh-Specials verschleudert Ihr hämmernde Uppercuts oder Feuerbälle. Seid Ihr nahe am Feind, wirbelt Ihr ihn mit einem Wurf über den Bildschirm, Profis können die Attacke auch in der Luft ansetzen und sind so für schwächere Gegner unberechenbar. Mit dem richtigen Timing kombiniert Ihr die Specials zu ratternden Combos, die Ihr per besonders kompliziertem Combo-Fatality abrundet.

Habt Ihr ausreichend spirituelle Energie gesammelt, stehen Euch obendrein Super-Move und Super-Armor zur Verfügung, die den Feind mit einer schattierten Combo samt blitzender Explosion vernichten oder Euch für kurze Zeit unverwundbar machen.

"Marvel Super Heros" steuert sich locker von der Hand, auch hingeschluderte Specials werden problemlos akzeptiert. Mit einer RAM-Card genießt Ihr zeichentrickreife Animationen – allerdings fällt der Unterschied eher den Zuschauern auf, da die Spieler zu sehr in die Keilerei vertieft sind. Nur die kratzigen Digistimmen und unspektakulären Hintergrundmelodien geben Anlaß zum Nörgeln. *oe*



Die zehn bekanntesten Superhelden von Marvel (u.a. Hulk, Spiderman, Captain America und der Iron Man) stehen zur Wahl.


SPIELSPASS 80%

HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Saturn
BRD-RELEASE: November

Flotte Keilerei mit Spiderman & Co. mit prima Steuerung, tollen Animationen (mit RAM-Card) und jeder Menge Specials.

AB 16



Mega-Rüstung per Special-Move: Euer Comic-Schläger steckt für kurze Zeit Hiebe locker weg.



Laßt Euch nicht einwickeln: Spiderman fesselt seine Gegenüber mit klebrigem Spinnenstrahl.



Im Rockman-HQ erhaltet Ihr alle Informationen zu Euren Gegnern: Hier wählt Ihr die nächste Mission.

Rockman X4

Blechbösewicht Sigma gibt niemals auf: Mit acht Spinnen-, Löwen- und Adler-Mechs ist der größenwahnsinnige Roboter zurückgekehrt, um Rockman (in Europa bekannt als "Megaman") den Garaus zu machen und die Welt zu unterjochen. Rockman steht aber nicht allein, sein Kumpel Zero ist ebenfalls zum höllisch schweren Jump'n'Run-Exzeß angereist – Ihr könnt von Beginn an zwischen beiden Charakteren wählen. Am ballerlastigen Spielprinzip hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel geändert: Ihr rennt, schliddert und hüpft durch die Dschungel-, Eis- und Technolevels des jeweiligen Ober-Mechs und nehmt ihm nach gewonnenem Duell die Extrawaffen ab. Neben dem Mechanzug düst Ihr im neuen Abenteuer auch mit einem Düsen-Motorrad los, die hervorragende Spielbarkeit der Vorgänger blieb erhalten. Dafür tummeln sich im Jubiläums-"Rockman" mehr Gegner auf dem Bildschirm, Kenner der Serie finden bis auf moderne Special-FX (z.B. Polygonblitze) aber kaum Neuerungen. *oe*


Heißer Ofen: Mit Eurem Düsen-Motorrad ballert Ihr auf Blechrowdies und springt über hohe Schanzen.


SPIELSPASS 77%

HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Saturn
BRD-RELEASE: Anfang 1998

Schweres Roboter-Jump'n'Run mit makelloser Technooptik und prima Spielbarkeit, jedoch ohne wesentliche Neuerungen.

AB 6

Anläßlich

Rockmans zehnjährigem Jubiläum liegt dem "Rockman X4 Special Limited Pack" ein Plastik-Bausatz bei (siehe unten): Klebstoff braucht Ihr keinen, ähnlich der Gimmicks in einem Überraschungsei steckt Ihr die Einzelteile zusammen. Bedruckte Klebefolien verbinden wacklige Glieder. Dank austauschbarer Hände bestimmt Ihr die Bewaffnung, wobei der Rückenpanzer auch zur Düsenplattform umgebaut werden kann.

THEO KRANZ VERSAND

DER DEUTSCHE VERSANDSPEZIALIST*

*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIELE-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28

Laden&Versand 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11

& LÄDEN

ENDLICH LIEFERBAR



Warcraft 2 (SA/PSX) 89,-



Abe's Odyssey - Oddworld (PS) 94,-



Formel 1 '97 (PS) 109,-



Blast Corps (N64) 119,-

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,40 zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,-; Versand und Laden. Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 15,- Porto Ausland DM 18,- • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

JETZT ZUM KNALLERPREIS:



SEGA SATURN 289,-

SONDERAKTION

SATURN-Geräte liefern wir portofrei

THEO-KRANZ-VERSAND-SEGA-FINANZIERUNG

BEI SEGA ARTIKELN RATENZAHLUNG MÖGLICH FRAGEN SIE NACH UNSEREN FINANZIERUNGSANGEBOTEN

MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
MEMORY CARD PLUS 40 MBIT 99,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-
ACTUA SOCCER CLUB EDITION 89,-
ACTUA TENNIS 89,-
ADIDAS POWER SOCCER 79,-
ASSAULT RIGS 69,-
ATLANTIS (OKT) 99,-
BATTLE SPORT 84,-
BATTLE STATIONS 89,-
BEDLAM 99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
COMMAND & CONQUER 99,-
CROC (OKT) 89,-
DARK SAVIOR 89,-
DARKLIGHT CONFLICT 89,-
DISCWORLD 2 99,-
DRAGON FORCE (SEPT.) 89,-
EXHUMED 94,-

MEGA MAN X3 89,-
NEED FOR SPEED 89,-
NHL '98 (NOV) 89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY (OKT) 84,-
NHL POWERPLAY 89,-
PANDEMONIUM 84,-
RESIDENT EVIL (SEPT.) 99,-
RETURN FIRE 89,-
SEGA RALLY 84,-
SEGA TOURING CAR (NOV) 109,-
SHINING THE HOLY ARK 89,-
SKY TARGET 79,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND 94,-
SONIC JAM 89,-
SONIC R - SONIC T.T. (NOV) 99,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 69,-
SWAGMAN 79,-
TETRIS PLUS (SEPT) 79,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER 29,-

ZUSATZ

0180 5

SEGA SATURN 289,-
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, SEGA TIPS&TRICKS BUCH, 2 DEMO-CDs
SEGA SATURN TOMB RAIDER SET 349,-
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER
6-PLAYER-ADAPTER 79,-
CONTROL PAD ORIG. 44,-
PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG. 109,-
EXPLORER PAD 24,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
ARCADE RACER LENKRAD 109,-
VRF1 X-CELLERATOR LENKRAD INKL. PEDALEN 139,-
PREDATOR GUN PISTOLE 69,-
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,-
MEMORY CARD 4 MBIT 49,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 94,-

FIGHTERS MEGAMIX 99,-
FIGHTING FORCE (OKT) 99,-
FORMULA KARTS (SEPT.) 89,-
FRANKENSTEIN 89,-
HEART OF DARKNESS 99,-
HEXEN 99,-
INDEPENDENCE DAY 89,-
JUR. PARK: LOST WORLD (NOV) 89,-
KING OF FIGHTERS MIT EXP.MODUL 89,-
LAST BRONX (OKT) 89,-
LOST VIKINGS 2 89,-
MADDEN NFL '98 (SEPT) 89,-
MASS DESTRUCTION 89,-
MANX TT SUPER BIKE 99,-
MECHWARRIOR 2 89,-

TORICO GEKKA MUGENTAN 89,-
TRASH IT 89,-
VIRTUAL POOL 84,-
WARCRAFT II (SEPT.) 89,-
WORLDWIDE SOCCER '97 84,-
WORLDWIDE SOCCER '98 (OKT) 99,-

Playstation

SONY PLAYSTATION 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD
CONTROL PAD ORIG. 44,-
ANALOG CONTROL PAD - ORIG. 59,-
(ZWEI STEUEREINHEITEN)

0931/3

NINTENDO 64



NINTENDO 64 299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
CONTROL PAD - ORIG. VERSCH. FARBEN (ROT,GRÜN,BLAU,GELB,SCHWARZ,GRAU) 54,-
TRIDENT PAD 49,-
TRIDENT PRO PAD 59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
MADCATZ LENKRAD NEW VERSION INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION 149,-
GAME BUSTER 99,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL 69,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
MEMORY CARD 5 MEG 79,-
ANTENNENKABEL ORIG. 49,-
BLAST CORPS 119,-

CLAYFIGHTER 63 1/3 (OKT) 144,-
EXTREME G (NOV) 144,-
F1 POLE POSITION 64 (OKT) 144,-
HEXEN 64 (SEPT) 144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 139,-
LYLAT WARS - STARFOX 64 (OKT) INKL. RUMBLE PAK 139,-
MARIO KART 64 89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP (OKT) 139,-
NBA HANG TIME (SEPT) 129,-
PILOTWINGS 64 109,-
STAR WARS 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER 24,80
TUROK DINOSAUR HUNTER 119,-
WAVERACE 64 89,-
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY (SEPT) 129,-



Final Fan

Artikel	Preis
STATION MASTER JT PAD	34,-
PSX I COLOUR PAD	34,-
ALPS PAD	89,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
NAMCO ARCADE COM. STICK	89,-
ANALOG STICK	119,-
MAUS INKL. MAUSPAD	59,-
CONTROL PAD-VERLʃNGERUNG	19,-
MULTI TAP	69,-
VRF1 X-CELLERATOR LENKRAD INKL. PEDALEN	139,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER SCHUMMELM.	84,-
PLAYSTATION CHEATBUCH	27,80
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEM. CARD 15 BLOCKS ORIG.	39,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	89,-
MEM. CARD PLUS 480 BLOCKS	99,-
MEM. CARD PLUS 720 BLOCKS	109,-
BAG BUNDLE INKL. TASCHE, CONTROL PAD, MEMORY CARD	89,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME GAMES	85,-
4-4-2 FUSSBALL	69,-
A-TRAIN	99,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	94,-
ACTUA TENNIS	89,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	99,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
ALL STAR SOCCER	89,-
ATARI ARCADE'S GREAT.	74,-
BALLBLAZER CHAMPIONS (SEPT)	89,-
BATTLE STATIONS	84,-
BEAST WARS (OKT)	89,-
BLEIFUSS 2 (DEZ)	79,-
BROKEN HELIX	99,-
BUBBLE BOBBLE 2 (SEPT)	79,-
BUBSY 3D	99,-
BUG RIDERS (OKT)	84,-
BUST A MOVE 3 (OKT)	69,-
CARNAGE HEART	85,-
COMMAND & CONQUER	99,-
COMMAND & CO. 2 (NOV)	109,-
CONTRA LEGACY OF WAR	84,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS	79,-
CRYPT KILLER	99,-

Artikel	Preis
INDEPENDENCE DAY	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99,-
JOE BLOW (SEPT)	99,-
JUR. PARK: LOST WORLD (SEPT)	89,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LIFEFORCE TENKA	99,-
LOST VIKINGS 2	79,-
MACHINE HUNTER	89,-
MADDEN NFL '98 (SEPT)	89,-
MAGIC THE GATHERING (SEPT)	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MECHWARRIOR 2	89,-
MEGA MAN 8 (SEPT)	89,-
MEGA MAN X3	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (SEPT)	89,-
MICRO MACHINES V3	99,-
MICKEY'S WILD ADVENTURE	95,-
MIDNIGHT RUN	99,-
MONSTER TRUCKS	89,-
MOTO RACER (OKT)	89,-
MOTOR MASH (SEPT)	89,-
MUSEUM PIECE 4	85,-
NANOTEK WARRIOR	89,-
NASCAR '98 (OKT)	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NEED FOR SPEED II	89,-
NHL '98 (SEPT)	89,-
NHL BREAKAWAY (OKT)	84,-
NHL OPEN ICE (SEPT)	99,-
NHL POWERPLAY	84,-
NOTE (SEPT)	89,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
OVERBLOOD	89,-
PANDEMONIUM	79,-
PARAPPA THE RAPPER (SEPT)	85,-
PERFECT WEAPON	89,-
PGA TOUR '98 (SEPT)	84,-
PITFALL 3D (SEPT)	89,-
PLAYER MANAGER	89,-
PORSCHE CHALLENGE	85,-
RAGE RACER INKL. NAMCO DEMO-CD	99,-
RALLY CROSS	85,-
RAPID RACER (OKT)	89,-
RAY STORM	85,-
RAY TRACERS	85,-
REBOOT (SEPT)	89,-
REBEL ASSAULT II	99,-
RESIDENT EVIL DIRECT.CUT (NOV)	84,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn		Playstation	
3D LEMMINGS	39,-	AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY	59,-	ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
AMOK	49,-	BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-	DESCENT 2	59,-
DISCWORLD	59,-	DESTRUCTION DERBY - PLATIN.	49,-
FIFA SOCCER 97	49,-	EXHUMED	69,-
FIGHTING VIPERS	49,-	FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
GUN GRIFFON	39,-	FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
HANG ON	39,-	FIFA SOCCER 97	69,-
MADDEN NFL 97	39,-	GREMLINS ACTUA SOC. - PLAT.	49,-
NBA LIVE 97	49,-	NBA LIVE 97	69,-
NHL 97	49,-	NHL 97	69,-
NIGHTS MIT 3D-PAD	89,-	OLYMPIC SOCCER	39,-
PANZER DRAGOON 2	69,-	PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
PGA TOUR 97	49,-	RAYMAN - PLATINUM	49,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-	RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
SOVIET STRIKE	49,-	ROAD RASH - PLATINUM	49,-
STORY OF THOR 2	49,-	SPACE JAM	69,-
TOMB RAIDER	69,-	STARWINDER	39,-
TUNNEL B1	49,-	TEKKEN - PLATINUM	49,-
VIRTUA FIGHTER 2	69,-	TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
VIRTUA HYDLIDE	39,-	WORMS - PLATINUM	49,-
VIRTUA ON	59,-		
WIPEOUT	39,-		
WORLD SERIES BASEBALL 2	39,-		

Artikel	Preis
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SWAGMAN	89,-
SYNDICATE WARS	89,-
TEKKEN 2	109,-
TEN PIN ALLEY	89,-
TEST DRIVE OFF-ROAD	89,-
TETRIS PLUS (SEPT)	79,-
TIGER SHARK	94,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOMB RAIDER 2 (NOV)	99,-
TOSHINDEN 3 (OKT)	85,-
TOTAL DRIVIN' (SEPT)	84,-
TOTAL NBA '97	85,-
TRANSPORT TYCOON	89,-
TRASH IT	89,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	95,-
V-RALLY	89,-
VANDAL HEARTS	99,-
VIRTUAL BASEBALL '97	84,-
VIRTUAL POOL	89,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II (AUG.)	89,-
WARGODS (SEPT)	79,-
WCW VS. THE WORLD (SEPT)	94,-
WING COMMANDER IV	89,-
WING OVER (SEPT)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
X-COM 2 TER. FROM THE DEEP	95,-
X-COM 3 APOCALYPSE (SEPT)	89,-
XEVIOUS 3D	85,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

- HOTLINE 211844

Artikel	Preis
DARKLIGHT CONFLICT	84,-
DEATHTRAP DUNGEON (NOV)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DISCWORLD 2 (NOV)	99,-
EXCALIBUR 2555 AD	94,-
FANTASTIC 4	84,-
FATAL FURY	85,-
FIGHTING FORCE (OKT)	99,-
FINAL FANTASY VII (NOV)	109,-
FORMEL 1	109,-
FORMEL 1 97 (SEPT.)	109,-
FORMULA KARTS (SEPT)	99,-
G-POLICE (OKT)	109,-
HERC'S ADVENTURE (SEPT)	89,-
HERCULES (OKT)	89,-
HEXEN	89,-

Artikel	Preis
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
RIOT	95,-
ROAD RAGE	89,-
ROBOTRON X	89,-
ROSCO MCQUEEN (OKT)	89,-
SENTIENT	99,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE	99,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPEEDSTER	89,-
SPIDER	84,-
STADT DER VERLORENEN KINDER	95,-
STREETFIGHTER EX PLUS (NOV)	89,-
SUIKODEN	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP. (SEPT)	94,-
SUPER PANG COLLECTION (SEPT)	94,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1 DM = 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN

545222

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 39,-
POCKET MAX - DT. (HUND) 39,-
REXI - DT. (HUND) 29,-
TAMAGOTCHI FAN-SET 29,95
TAMAGOTCHI FAN-STICKERBUCH 14,95
TAMAGOTCHI FAN-TAGEBUCH 14,95
TAMAGOTCHI POSTKARTENBUCH 9,95

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ


asy 7 (PS) 109,-



Discworld 2 (SA/PS) 99,-


Jurassic Park: Lost World (SA/PS) 89,-



Street Fighter EX plus Alpha (PS) 89,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

Entwickler: Bizarre Creations, GB

Formel 1 '97

Die Benutzeroberfläche

von "Formel 1 '97" ist professionell und überaus schick. Doch trotz guter grafischer Gestaltung verlieren Anfänger oft die Übersicht: Grundsätzliche Einstellungen wie Bildlage und Lenkrad-Kalibrierung verstecken sich ohne näheren Hinweis im Hauptmenü (Select drücken). Nach dem Festlegen der Rennlänge und anderer Werte könnt







Ansprechendes Design: Von oben seht Ihr CD-Spieler, Arcade-Kurse und einen Lade-Screen.

Ihr diese nur noch durch kompletten Saison-Abbruch ändern – etwas mehr Transparenz im Menü-Dschungel (Ihr müßt Euch durch fünf Bildschirme klicken) wäre sicher drin gewesen.

Arcade-Action: Ohne Simulations-Ballast rast Ihr quer durch die Schikanen und rammt die Konkurrenz von der Strecke!

PS Hektische Zeiten für Motorsport-Fans rund um den Globus: Michael Schumacher und Jaques Villeneuve kämpfen noch um die "Formel 1"-WM, dank Psygnosis könnt Ihr mitbestimmen, wer das Duell gewinnt: Mit den Daten der 97er-Saison ist das Update des erfolgreichsten Playstation-Rennspiels aktueller als je zuvor.

Die Features der alten Version bleiben im wesentlichen erhalten. Neben einem Arcade-Modus mit drastisch vereinfachtem Fahrverhalten bildet der "Grand Prix"-Modus das Kernstück des Spiels. Hier dürft Ihr in der Haut "echter" Piloten eine komplette Saison bestreiten. Dank der offiziellen FIA-Lizenz sind alle elf Teams, alle 18 Strecken sowie alle Profi-Fahrer mit von der Partie. Ausnahmen bestätigen die Regel: Zum einen taucht aufgrund rechtlicher Schwierigkeiten Jaques Villeneuve nur als "Driver One Williams" und "der Kanadier" auf, da dieser Fahrer auch Verträge mit nordamerikanischen Motorsportverbänden hat. Zum anderen endet der sprichwörtliche Realismus der grafischen Gestaltung (sämtliche Details bei Kursführung, Tribünenlage und Werbetafeln wurden akkurat nachgerendert) bei Zigaretten- und Alkoholreklame entlang der Strecke.

Technisch hat sich dagegen ein wesentlicher Aspekt geändert. Im Gegensatz zum Vorgänger läuft das Renngeschehen nun in einer Auflösung von 512x256 Bildpunkten – im Original waren es nur 320x256 Pixel.

Als Anfänger macht Ihr Euch erst einmal mit dem Arcade-Modus vertraut. Hier dürft Ihr Euch anhand der Kriterien Beschleunigung, Grip, Geschwindigkeit und Bremsleistung für einen Rennstall entscheiden. Als nächster Menüpunkt steht die Wahl der Strecken im Programm: Ihr fahrt auf leichten, mittleren oder schweren Kurspaketen und bestimmt damit die Anforderung an Euren Bleifuß. Einmal auf der Strecke, ist nämlich kompromißloses Gasgeben angesagt. Von allen realistischen Features wie Schäden, Flaggen und Drehern befreit, wütet Ihr auf dem Asphalt wie ein Berserker: Ihr kracht folgenlos in Absperrungen und Konkurrenten, legt astreine Powerslides hin und kürzt ständig über die Grasnarbe ab, um zu überholen und das Zeitlimit einzuhalten. Die Bestzeiten werden gespeichert, auf Wunsch feuert Euch ein übermütiger, englischsprachiger Kommentator zu hitzigen Manövern an. Nach dem furiosen Arcade-Auftakt wendet Ihr Euch der eigentlichen Aufgabe zu: Im Grand Prix ist realistisches Fahren Trumpf und ein Ausflug in's Kiesbett oft schon das vorzeitige Ende aller Schampus-Träume. Ihr wählt erst mal Rennstall und Fahrer, daneben dürft Ihr auch die realen Namen editieren, um als neuer PS-Held Furore



Teamwahl im Arcade-Modus: Vier Leistungsdaten unterscheiden die Rennställe, vor allem zählt Beschleunigung.



Nach dem Verlöschen der Start-Ampel zeichnet Ihr auf dem Asphalt: In der ersten Kurve rückt das Feld eng zusammen.

Spoiler-Verluste haben je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedliche Auswirkungen aufs Fahrverhalten.

Diesiges Wetter und Regen: Keine Chance für Motorsport-Laien!



Nach wilden Crashs und rücksichtslosen Ausbremsmanövern kündet die schwarze Flagge von sofortiger Disqualifikation.

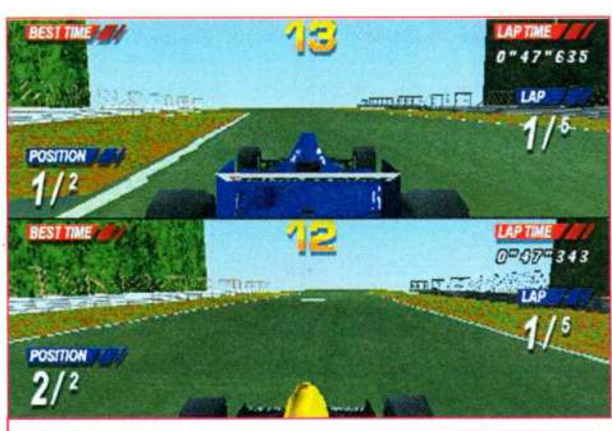








Identitätsprobleme beim Williams-Team (links): Den ominösen "Driver One" dürft Ihr wie alle Fahrer umbenennen. Daneben seht Ihr das deutsche Fahrertrio Michael, Ralf und Heinz-Harald.



Technisch mau: Der Split-Screen-Modus leidet unter spätem Bildaufbau, der die Dynamik mindert.

Stau vor den Tribünen: Die neue Cockpit-Ansicht ist realistisch, erfordert allerdings sehr gute Streckenkenntnis.

zu machen. Der Spielmodus legt mit zahlreichen Optionen die grundsätzlichen Einstellungen für die folgende Saison fest. Am wichtigsten sind die Aktivierung von Lenk- und Bremshilfe (sorgen für Computerunterstützung in kritischen Situationen und vermeiden allzu häufige Abflüge ins Gras), Schäden und Defekten (sind fliegende Spoiler und brennende Triebwerke an der Tagesordnung) und der Wetterbedingungen (nervt Euch ständig wechselndes Klima oder fahrt Ihr permanent bei Sonne).

Habt Ihr diese Entscheidungen getroffen, sind sie verbindlich für alle folgenden Rennen. Nur durch kompletten Abbruch der Saison könnt Ihr neue Werte festlegen. Doch die Qual der Wahl geht weiter: Ihr bestimmt nun, ob Einzelrennen oder Saison gefahren werden und legt die Wageneinstellungen fest. Von der Dicke der Bremsscheiben über das Front/Heck-Abtriebverhältnis bis zu Federung und Reifenwahl (Slicks, Regen- oder Mischbereifung) reicht das speicherbare Spektrum. Doch auch die Spritzuladung wird hier festgelegt und das Flaggensystem aktiviert.

In der Regel bestreitet Ihr vor dem großen Sonntagsereignis zuerst ein sechzigminütiges freies Training, um den Wagen zu optimieren und die Strecke kennenzulernen: Wie beim Vorgänger gibt es keine einblendbare Übersicht. Um zu gewinnen, müßt Ihr den Kurs wie Eure Overall-Tasche kennen. Nach dieser Eingewöhnung rast Ihr beim Zwölf-Runden-Qualifying um Eure Startposition. Je nach Schwierigkeitsgrad (fünf Stufen von Anfänger bis Experte) benötigt Ihr für die Pole Position enorm schnelle Zeiten, sonst startet Ihr hinten. Dann geht's los: Im ohrenbetäubenden Motorenlärm begrüßen Euch die RTL-Kommentatoren Heiko Wasser und Jochen Mass zum Start des Rennens.

Jean Alesi auf der Überholspur: Geschickte Slalom-Manöver erlauben schnelle Positionsverbesserungen.

PS-VERGLEICH
FORMEL-FLITZER AN DER BOX

Titel	Formel 1 '97	Formel 1	Andretti Racing	F1 Challenge
System	Playstation	Playstation	PS/SA	Saturn
Veröffentlichung	1997	1996	1996/97	1995
Anzahl der Strecken	18	17	16	6
Anzahl der Teams	11	11	2 Fahrzeugtypen	5
Wetter-Änderung	Ja	Nein	Nein	Nein
Live-Kommentar	Ja	Ja	Nein	Nein
Offizielle Lizenz	Ja / FIA	Ja / FIA	Ja	Ja / FIA
Perspektiven	8	7	3	2
FEATURES-WERTUNG	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	★★☆☆☆
Anzahl der Spieler	2	2	4	1
Link-Modus	Nein	Ja	Ja	Nein
Split-Screen	Ja	Nein	Ja	Nein
MEHRSPIELER-WERTUNG	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆	☆☆☆☆☆
Flüssige Grafik	Meistens	Meistens	Ja	Ja
Pop-Up	Sehr deutlich	Deutlich	Minimal	Sehr deutlich
Grafik-Auflösung	512x256	320x256	320x256	320x256
TECHNIK-WERTUNG	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆
3D-Crashs mit Beschädigung	Ja	Nein	Nein	Nein
Realistisches Driften	Ja	Ja	Ja	Nein
Intelligente CPU-Fahrer	Teilweise	Nein	Ja	Ja
REALISMUS-WERTUNG	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆
Analog-Steuerung	Sehr gut	Sehr gut	Nicht unterstützt	Gut
Einsteigerfreundlich	Ja	Ja	Ja	Ja
Steuer-Optionen für Anfänger & Profis	Ja	Ja	Nein	Nein
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★☆☆☆
FAZIT	Verbesserter Nachfolger mit Hi-Res-Auflösung und noch mehr Optionen.	Bahnbrechendes Rennspiel mit toller Atmosphäre, aber auch Detailmängeln.	US-Rennzirkus mit Fantasie-Kursen: Technisch und spielerisch sehr gut.	Wenig Ambitionen, durchschnittliches Produkt: Für Gelegenheitsspieler OK.



Grau in Grau: Hakkinen's Silberpfeil steckt im Regenschauer und bemüht sich, zum Feld aufzuschließen.

Telemetrie

heißt das Zauberwort, mit dem die Teams versuchen, letzte Schwachstellen bei Getriebeabstimmung und Fahrverhalten zu eliminieren. Bei den Trainingsläufen wird eine detaillierte zeitliche Statistik über Gangwahl, Motordrehzahl sowie Gas- und Bremsenbenutzung angefertigt. Durch diese Daten erhaltet Ihr auch bei "Formel 1 '97" Anhaltspunkte über Fahrfehler und bessere Einstellungen von Chassis und Bremsen. Mit dem digitalen Pad verliert die Statistik allerdings an Aussagekraft – Ihr drückt das Gaspedal durch oder nicht. Spielt Ihr mit analogem Zubehör, seht Ihr dagegen den genau abgestuften Verlauf, wie stark Ihr Gas und Bremse während der letzten Runde benutzt habt.



Jede Brems- und Gasbetätigung wird auf dem Diagramm gespeichert.

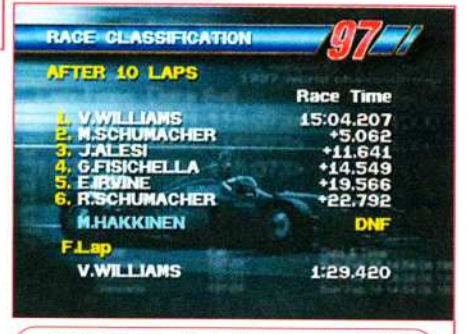
LENKER-LEHRGANG

PLAYSTATION-LENKRÄDER UNTER DER LUPE

Bezeichnung	VRF1	Performer	Gamester 1	Gamester 2	V3
Hersteller	Blaze	SC&T	Mad Catz	Mad Catz	Interact
Zirka-Preis	150 Mark	120 Mark	160 Mark	150 Mark	150 Mark
FEATURES					
Pedal-Set	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Analoge Knöpfe	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein
"Butterfly"-Schaltung	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein
Höhenverstellung	Ja	Nein	Nein	Nein	Ja
Längsverstellung	Ja	Nein	Nein	Nein	Ja
Pad am Lenkrad	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
Rundes Lenkrad	Nein	Ja	Nein	Nein	Ja
Metall-Bodenplatte	Ja	Nein	Nein	Nein	Ja
Saturn-Kompatibilität	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein
FEATURES	★★★★☆	★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★☆
VERARBEITUNG					
Stabilität der Lenkrad-Einheit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Ausgezeichnet	Sehr gut
Stabilität der Pedal-Einheit	Mäßig	–	Gut	Gut	Sehr gut
Gleichmäßiger Einlenk-Widerstand	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja
Lenk-Widerstand	Gering	Mittel	Hoch	Gering	Gering
Maximaler Lenkausschlag in eine Richtung	45°	8°	75°	75°	80°
VERARBEITUNG	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★
PRAXISTEST					
"Rage Racer"	Sehr gut	Mangelhaft	Gut	Sehr gut	Ausgezeichnet
"Porsche Challenge"	Sehr gut	Mangelhaft	Sehr gut	Ausgezeichnet	Sehr gut
"Formel 1 97"	Sehr gut	Mäßig	Sehr gut	Sehr gut	Ausgezeichnet
SPIELGEFÜHL	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★
FAZIT	Das hervorragend verarbeitete VRF-1 glänzt mit Analog-Knöpfen, guter Höhenverstellung und Standfestigkeit. Auch ohne Pedale (die zu klein geraten sind!) könnt Ihr das Gas präzise dosieren. Wichtig für Sega-Fans: Ein Saturn-Adapter liegt bei!	Das in jeder Hinsicht schwächste Produkt im Test: Mangelnde Features und der viel zu geringe Lenkeinschlag machen das Billig-Teil zum kaum spielbaren Trash-Exoten. Kompatibilität ist Glückssache, außerdem nervt die schlechte Qualität der Knöpfe.	Das Gamester-Auslaufmodell ist prima einhändig zu bedienen. Trotz hohem Lenkwiderstand spielt es sich flüssig, da die Nullstellung nicht hakt. Mangelnde Verstell-Möglichkeiten trüben das Bild des guten Allround-Lenkrades ein wenig.	Das Update des Klassikers brilliert mit besserer Verarbeitung und der (leider oft nicht konfigurierbaren!) "Fingertip"-Schalttechnik: Nach wie vor ein grober Lenk-Klotz, doch insbesondere auf dem Schoß gut spielbar und für Schalt-Freaks definitiv empfehlenswert.	Der V3 gewinnt den MAN!AC-Test knapp durch leichtgängige Steuerung, drei verschiedene Analog-Abstufungen und vorbildliche Leistungen im Praxis-Test. Wer die "Tip"-Schaltung des "Gamestar 2" nicht braucht, greift zu.



Passiert oft: In höheren Schwierigkeitsgraden startet Ihr meist von weit hinten!



Unrühmliches Ende für Mika durch die gefürchtete schwarze Flagge: "DNF" steht für "Rennen nicht beendet!"

Vorsicht bei Gras- und Kiesbett-Abflügen: Spielt Ihr mit einem Digital-Pad, müßt Ihr durch häufiges Knopfdrücken den



Simuliert durch "Triggern" analoges Gasgeben, sonst dreht Ihr im wahrsten Sinne des Wortes durch!

Schub dosieren, sonst hängt Ihr hilflos in der Pampa!

Nehmt Euch gleich bei der ersten Kurve in Acht: Durch hitzige Rennteilnehmer sind schwere Startunfälle an der Tagesordnung! Fahrzeuge wirbeln meterhoch durch die Luft, danach bleiben Karosserieteile wie Spoiler und Frontflügel auf dem Asphalt zurück. Im Gegensatz zu den stur auf der Ideallinie fahrenden Boliden des Vorgängers habt Ihr es in dieser Saison mit eigenwilligen Gegnern zu tun, die ausscheren und Euch auch mal seitlich bedrohen. Leider kommt es trotzdem vor, daß nach einem Crash der bekannte "Perlenketteneffekt" auftritt: Alle anderen Fahrzeuge bleiben trotz genügend Ausweich-Platz hinter dem Unfall stehen und harren stoisch der Auflösung des Tohuwabohu. Grafisch bereiten solche Massenaufläufe der Playstation Probleme: Bei Staus verschwinden gelegentlich Fahrzeuge, vor allem die Startphase ist geplagt von heftigen Ruckelanfällen. Trotz der einstellbaren dynamischen Zeichentiefe (je nach Anzahl der dargestellten Polygone verkürzt oder verlängert sich der dargestellte Horizont) besteht das Problem weiter. Sind nicht gerade ein Dutzend Renner im Bild zu sehen, ist das Scrolling aber bestechend flott und trägt somit (zusammen mit dem "Q-Sound"-Jubel der Fans) zur gelungenen Rennatmosphäre bei.
Das Problem plötzlich ins Bild poppender Streckenteile wie Tribünen und Streckenbegrenzungen ist aber auch hier unübersehbar: Zwar übertüncht diesiges Wetter den Aufbau-Effekt etwas, doch in der Regel seht Ihr viele Details neben der Strecke erst kurz vor Euch auftauchen. Besonders aus der versetzten Ansicht fällt Euch dieses Manko auf.
Ihr lenkt Euren Wagen aus einer von acht Perspektiven. Weit hinter Eurem Boliden habt Ihr die beste Übersicht, aus der neuen Cockpit-Ansicht steuert Ihr allerdings realistischer und könnt sogar Eure Handbewegungen erkennen. Habt Ihr die Visierfolien-Option aktiviert, verschmiert das Bild in dieser Ansicht durch Abrieb und Spritreste immer mehr.
Während des Rennens studiert Ihr aufmerksam Eure Zeiten und Abstände zu den Konkurrenten. Euer Boxenteam

Wie schon der Vorgänger fasziniert "Formel 1 '97" insbesondere mit authentischen Strecken und Teams. Der neue Splitscreen-Modus sagt mir allerdings wenig zu, da man kaum Fernsicht hat - das Pop-Up ist schuld. Leider nervt der späte Bildaufbau auch in der Vollbild-Version. Die hohe Auflösung sieht zwar bei aufwendigen Kursen (Monte Carlo) exzellent aus, wird aber teuer erkauft. Findet man sich mit den vielen nervigen Detail-Schlampereien ab, die erneut auf Termindruck zurückzuführen sind, bleibt unter dem Strich eine dicke Kaufempfehlung für alle Formel-1-Neueinsteiger. Kein anderes Rennspiel vermittelt das Original-Ambiente besser und kann über eine ganze Saison hinweg motivieren. Habt Ihr dagegen schon das Original, müßt Ihr selbst abwägen, ob die Änderungen ausreichen, erneut 100 Mark hinzublättern.

Martin Gaksch

macht Euch auf fällige Stops akustisch aufmerksam: "Du hast einige Schäden davongetragen. Willst Du reinkommen?" und andere Anweisungen wie Reifen- und Spritwarnungen unterstützen Euch beim harten PS-Alltag. Kurze WM-Läufe dauern nur fünf Runden, wogegen die volle Renndistanz mit etwa 70 Runden zu Buche schlägt.
Kollisionen haben unterschiedliche Auswirkungen auf das Fahrverhalten: Als Anfänger dreht Ihr selbst ohne Heckflügel ungerührt Eure Runden, wohingegen "Expert"-Piloten ihr ramponiertes Gefährt kaum noch auf der Strecke halten können und im Schrittempo an die Box eiern. Seid Ihr beim Auftanken, ändert Ihr den Reifentyp (bei aufkommendem Regen und abtrocknender Strecke unbedingt erforderlich), bestimmt die Spritzuladung, die Euch in Runden angegeben wird, und wartet nägelkauend auf die langwierige Ausbesserung von Spoilerschäden. Das Tempolimit der Boxengasse wird automatisch eingehalten, lediglich die oft verschlungene Einfahrt kann zum Problem werden.
Nach Überqueren der Ziellinie überprüft Ihr Tabellen, Fahrerpunkte, Konstrukteurswertung und Gesamtstand, bevor Ihr zum nächsten Grand Prix aufbrecht. Im Zweispieler-Modus fahrt Ihr gegen Freunde um die Wette – sowohl im simplen Arcade-Modus als auch beim Grand Prix müßt Ihr mit spätem Bildaufbau und zeitweiligem Geruckel auskommen.
"Formel 1 '97" unterstützt alle Analog-Controller: Von gängigen Lenkrädern (siehe Tabelle links) über Sony's neues Analog-Pad bis hin zu Namco's NeGcon erleichtern Euch diese Steuergeräte das Handling (nach entsprechender Einarbeitung) deutlich. Speichern dürft Ihr neben den aktuellen Spielmodus- und Fahrzeugeinstellungen auch den WM-Stand: Leider paßt nur eine Wertung auf die Karte.

Der enge Stadtkurs von Monaco treibt Anfänger zur Verzweiflung: Ohne Lenkhilfe ein Fall für Profis!

An der Box: Während die Konkurrenz vorbeidröhnt, zieht Ihr einen neuen Reifensatz auf...



Im Fahrzeug-Einstellungs-Modus: Je weicher die Federung, desto schlechter das Handling Eurer Karosse.

Musikalisch unterhalten Euch abwechslungsreiche Tracks zwischen Klassik und Rock: Im CD-Player hört Ihr Eure Lieblingsstücke an und generiert zur Entspannung eine eigene "Playlist" von Lieblingsstücke. *cb*

Zeitmangel

verhindert wie beim Vorgänger ein fehlerfreies Zusammenspiel der Features von "Formel 1 '97". So plagt sich der ambitionierte Fahrer mit umständlicher Menüführung, grafischen Unzulänglichkeiten (Pop-Up, Ruckeln) und fragwürdigen Details: Selbst nach Frontal-Crashs bleibt Euer Chassis konkurrenzfähig, und oft genug wundert Ihr Euch über das besonders gute Fahrverhalten von Slicks bei Regenwetter. Wer über solche (letztlich nur zweitrangige) Mängel hinwegsehen kann, den erwartet allerdings ein actionbetontes Fahrvergnügen der Spitzenklasse. Schade nur, daß sich Psygnosis erneut nicht die Zeit nahm, die Qualität zu optimieren.



!

Auch die neue "Formel"-Version ist ein Rennspiel der Spitzenklasse. Rudimentäre Gegnerintelligenz und das Flaggensystem sind sinnvolle neue Features, mannigfaltige Einstellungen lassen jeden Fan die passende Herausforderung finden. Trotzdem nerven mich die vielen kleinen Fehler: Komplizierte Menü-Architektur sorgt für unnötige Pausen, durch das Fehlen einer Wettervorhersage ist jede Reifenwahl ein Gedulds- und Glücksspiel. Daß die Kommentare von Heiko Wasser selten zum Geschehen passen, ist ebenfalls unverständlich. Höchst ansehnlich kommt dagegen die höhere Auflösung rüber, auch wenn sie mit verstärktem Pop-Up erkauft wurde. Ich hatte mir zwar deutlich mehr Verbesserungen gewünscht, dennoch steht fest: Eine bessere Formel-1-Simulation mit mehr Langzeit-Motivation habt Ihr noch nie gespielt!

Christian Blendl



Vor dem Rennen seht Ihr die aktuelle Startaufstellung im authentischen Design



Jede der 18 Originalstrecken wird Euch im Auswahlmenü als Übersicht präsentiert.



Seid Ihr in Eile, könnt Ihr das freie Training und die Qualifikation überspringen. Ihr startet dann auf Platz 22...

Andere Versionen
Eine PC-Version ist in Vorbereitung, andere Umsetzungen sind nicht geplant. Das Original "Formel 1" wurde auf 86% Spielspaß abgewertet.

Entwickler der Originalversion: Human, Japan • **Zusätzliche Entwicklung für PAL-Version:** Ubi Soft, Frankreich

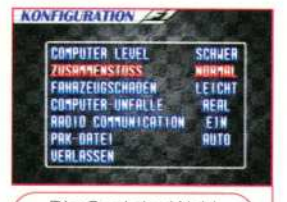
F1 Pole Position 64



Zu viel riskiert: Nach einem Kurvenmanöver mit Vollgas dreht sich der Benetton und bleibt mit rauchenden Reifen liegen. Zum Glück gab's keine Schäden...



Optionen stehen bei "F1 Pole Position 64" genügend zur Wahl: Neben CPU-Defekten, drei Schwierigkeitsgraden und (nuscheligem) Boxenfunk aktiviert Ihr im Hauptmenü auch das Ausmaß der Schäden aus Zusammenstößen. Innerhalb des Championship-Modus beschränken



Die Qual der Wahl im F1-Zirkus: Alle Haupt-Optionen können auf Karte gespeichert werden.

sich die Einstellungen auf Euer Fahrzeug: Sowohl Wetterbedingungen als auch die Renndistanz von zehn Runden sind vorgegeben und nicht variierbar. Der allgemeine Schwierigkeitsgrad ist übrigens eher leicht: Selbst unerfahrene Nachwuchs-Schumis erklimmen auf der Stufe "Easy" nach kurzer Zeit das Treppchen, durch zahlreiche CPU-Defekte ist auch ein "Normal"-Grand-Prix nach einiger Übung eine problemlose Angelegenheit.



Bisher kurvte Psygnosis' "Formel 1" auf der Playstation konkurrenzlos durch die Konsolenszene: Mit FIA-Lizenz-Power, allen 17 WM-Strecken und sämtlichen Originalpiloten war man der Hecht im Karpfenteich der anderen vergleichsweise schwachbrüstigen Rennspiele. Ubi Soft erkannte das steigende Interesse an der Motorenschlacht früh genug, um als zweiter Hersteller ebenfalls ein lizensiertes Formel-1-Spiel auf Konsole anbieten zu können. Doch "F1 Pole Position 64" wurde nicht komplett in Frankreich entwickelt: Man erwarb die Rechte am japanischen Nintendo-64-Titel "Human Grand Prix" und möbelte das durchwachsene Spiel gehörig auf. Neben der Implementierung offizieller WM-Daten verfeinerten die Designer das simple Fahrverhalten und behoben gelegentliche Ruckelprobleme. Informationsbasis für "F1" bildet die Saison 1996: Michael Schumacher steht schon bei Ferrari unter Vertrag, wohingegen Erzrivale Damon Hill noch bei Williams Punkte sammelt. Wer die aktuelle Saison simulieren will, darf die Zugehörigkeit der Fahrer unter dem Menüpunkt "Verträge" nach Belieben ändern: So gliedert Ihr auch einige "Dummy"-Fahrer in die Teams ein, von denen einer Ralf Schumacher verblüffend ähnelt. Zum Speichern dieser Daten benötigt Ihr aber wie bei den WM-Plazierungen eine Memory-Card.

Die Teamwahl hat entscheidenden Einfluß auf das Fahrverhalten Eures Flitzers: Sowohl Bodenhaftung als auch Sensibilität der Steuerung und Geschwindigkeit unterscheiden die Teams deutlich voneinander. Anfänger üben die individuelle Handhabung der Boliden erst beim Training und in Einzelrennen, ehe sie eine komplette Saison starten.



Die Standard-Perspektive für Anfänger: Hier habt Ihr am meisten Übersicht und erkennt Kurven schon frühzeitig.



Neben der Streckenübersicht können kundige Fahrer links oben auch eine Plazierungsliste einblenden.



Regenstart mit ausgeblendeten Info-Leisten: Grafisch ist "F1" sauber.



Jetzt wird's höchste Zeit, an die Box zu fahren und nachzutanken: Die Spritleiste am linken unteren Rand ist schon rot, die Reifen dagegen sind noch in Ordnung.



Das Menü vor jedem Rennen: Nach dem individuellen Setup bestreitet Ihr Training und Qualifikation.



Immer wieder ein freudiges Ereignis: Ausgefallene Gegner werden unter der Plazierungsliste eingeblendet.









Um die gespeicherten Daten der Saison '96 auf den neuesten Stand zu bringen, dürft Ihr die Fahrer neuen Rennställen zuordnen (links). Rechts erkennt Ihr den ominösen "Driver X" – ein inkognito agierender Villeneuve-Clone! In der Mitte: Bastelstunde in der Formel-Garage.



Die Cockpit-Perspektive mit eingeblendeter Frontnase erlaubt die beste Steuerung und ausreichend Kursübersicht.



In der Box wählt Ihr Reifentyp und Spritmenge, die Ansicht wechselt dabei automatisch in's Cockpit. Oben links verfolgt Ihr die überholenden Konkurrenten.

Zuvor legt Ihr einen von drei Schwierigkeitsgraden fest, aktiviert einen von zwei Schadensgraden bei Kollisionen und ermöglicht die Computer-Unfall-Option: Wählt diese an, damit die CPU-Fahrer mit Technikproblemen zu kämpfen haben. Vor und nach dem freien Training verändert Ihr die Einstellung Eures Fahrzeugs: Ihr bestimmt Getriebeabstufung, Spritmenge, Reifentyp und Steuerung (alle drei Griffhaltungen des Nintendo-Pads sind erlaubt), wobei Ihr die als kleines Icon eingeblendete Wettervorhersage berücksichtigen solltet. Danach folgt die Qualifikation, in der Ihr Euch während der zehn erlaubten Runden einen guten Startplatz erfahrt. Die Länge der eigentlichen Rennen ist leider nicht veränderbar, nur zehn Runden dauert ein Grand-Prix-Lauf. Vor allem im letzten Drittel des Rennens scheiden die Computerfahrer zuhauf aus: Durch Unfälle und technische Defekte säumt manchmal ein knappes Dutzend Boliden den Streckenrand. Die Anzeigenleisten sind abschaltbar, wer die Streckenübersicht am linken oberen Rand nicht benötigt, kann eine aktuelle Plazierungsliste einblenden. Liegengebliebene Konkurrenten werden mit Erwähnung des Defekts kurz unter der Liste eingeblendet. Besonderes Augenmerk solltet Ihr auf die fünf Kürzel links unten legen. Dort erkennt Ihr nicht nur den Zustand von Reifen, Federung und Getriebe, sondern auch den verbleibenden Spritvorrat. Färben sich einige der Felder von blau über gelb zu rot, solltet Ihr unbedingt die Box ansteuern, in der Euch unsichtbare Mechaniker wieder flott machen: Während des Stops legt Ihr die Tankmenge fest und ändert bei Bedarf den Reifen- und Gummityp (das Wetter kann urplötzlich umschlagen), ehe Euch eine animierte Sequenz automatisch wieder auf die Strecke führt. Kollisionsschäden und Getriebeverschleiß könnt Ihr allerdings nicht reparieren lassen: Nur vorsichtiges Manövrieren und gekonntes Überholen ohne Fahrzeugkontakt ersparen Euch ein vorzeitiges Rennende.

Nach der Zeitenjagd studiert Ihr die Punkte der Fahrer- und Konstrukteurswertung, dann wartet schon der nächste Grand-Prix. Zweispieler-Modi gibt es bei "F1 Pole Position 64" jedoch nicht. *cb*

Drei gewinnt:

Alle drei denkbaren Griffhaltungen des Nintendo-64-Pads werden auch von "F1 Pole Position 64" unterstützt. Wider Erwarten spielt sich auch die "Super Nintendo"-Variante – also die Benutzung des Digital-Pads und der Knopf-Leiste rechts – ausgezeichnet. Statt einer grundsätzlichen Einstellung des Analog-Verhaltens im Hauptmenü dürft Ihr die Sensibilität des Wagens vor jedem Rennen im Setup neu austarieren: Eine sinnvolle Alternative, falls Ihr im vorangegangenen Grand-Prix Steuerprobleme hattet. Von den sieben Perspektiven ermöglicht vor allem die Sicht mit Blick auf die Motorhaube eine gefühlvolle Steuerung mit ausreichender Kursübersicht.



Hervorragend spielbar: Aus dieser Perspektive erkennt Ihr gut den aktuellen Lenkeinschlag.







Der Erfolg im Einzelrennen wird gebührend gefeiert: Nach Lorbeerkranz und Treppchen-Besetzung (links und Mitte) wählt Ihr gleich die nächste Gegnerschar aus.



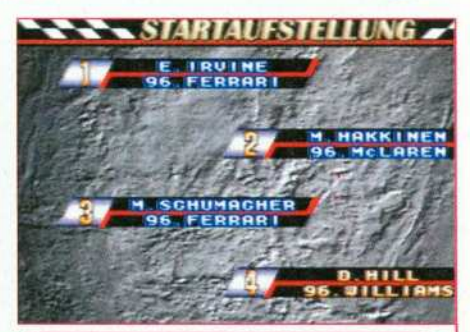
Dynamische Kamerafahrt bei der Ausfahrt aus der Boxengasse: Das Tempolimit wird automatisch eingehalten.

Grafisch merkt man den Ubi-Soft-Rennern die 64-Bit-Power nicht wegen der knappen Farbpalette, sondern aufgrund der "sauberen" Streckenoptik an; das Geschehen bleibt auch auf der Startgerade schön flüssig. Dafür ärgern mich die eckigen Kurven und das gelegentliche "Mitzeichnen" des Kursumfeldes. Spielerisch setzt man auf Action mit Boxenstop-Schwerpunkten. Die Steuerung kommt nicht ganz an die Psygnosis-Konkurrenz heran, ist aber zumindest bei jedem Rennstall unterschiedlich. Außerdem bleibt Ihr durch Streckenübersicht, Tankanzeige und Plazierungstafel stets im Bilde. Spaßig, wenngleich etwas überzogen wirken die zahlreichen CPU-Ausfälle, denn dadurch wird das Rennen oft etwas unrealistisch. Insgesamt überraschen die zahlreichen Verbesserungen: Packende zehn-Runden-Events mit Langzeit-Appeal.

Christian Blendl



Kommt ein Jordan gefahren: Solange alle fünf Technik-Fenster blau sind, interessiert Euch die Box kein bißchen.



Nach Training und Qualifikation wird's ernst: Hier die Startaufstellung mit den vier Erstplazierten.



Andere Versionen

Die Japan-Version ("Human Grand Prix") wurde in MAN!AC 6/97 mit 63% Spielspaß bewertet.



Entwickler: Genki, Japan

Multi Racing Championship



Zahlreiche Tunnels wechseln sich mit nebligen Stadt- und teils vereisten Gebirgslandschaften ab.

Schraubenschlüssel sind bei einem Rally-Ass immer parat: In sechs Kategorien verstellt Ihr wichtige











Fünf der Einstell-Optionen: Eure Wahl beeinflußt die Endgeschwindigkeit.

Details am Fahrzeug. Besonders Spoilerwinkel und Reifentyp können ein Rennen entscheiden!

N64 "Sorry, aber es werden keine neuen Teilnehmer mehr akzeptiert!" Sämtliche zehn Startplätze für die "Multi Racing Championship" sind belegt, die enttäuschten Möchtegern-Piloten verteilen sich mürrisch am Streckenrand der ausgeschilderten Route. Derweil herrscht Hektik in der Box: Sowohl die Fahrer der bulligen Allrad-Trucks als auch die Coupè-Besitzer steigen ein und instruieren ihre Beifahrer: "Ich brauche kurze Kommandos, welcher Art und wie scharf die Kurve ist", hören die Mechaniker noch ihre Piloten brummeln, und schon braust das Feld davon. Jede Fraktion hat ihre eigene Taktik, bei den mit Abzweigungen gespickten Gebirgstouren aufs Treppchen zu kommen. Allrad-Profis zweigen bei jeder Gabelung konsequent ins Kiesbett ab, freuen sich sogar über Schnee und Morast: Erstens sind diese Offroad-Abschnitte meistens deutlich kürzer als die Teerstraßen nebenan, und zweitens bewähren sich hier profilreiche Stollenreifen. Sportwagenfahrer dagegen scheuen den Dreck wie der Teufel das Weihwasser: Ihre hohe Spitzengeschwindigkeit erreichen sie nur auf dem Asphalt, auf ungeteerten Strecken rutschen sie gnadenlos ins Bankett. Sogar dann, wenn sie Offroad-Reifen benutzen: In sechs Kategorien wie Getriebe, Gangabstufung und Spoilerwinkel sind individuelle Einstellungen erlaubt. Während des Rennens entbrennt ein heftiger Wettkampf um die ersten Plätze: Gewitzte Fahrer kennen dank des Zeitfahr-Trainings, wo sie allein auf weiter Flur ihre Rundenzeiten optimierten, bereits jeden Winkel der herbstlichen Nebellandschaft und biegen stets korrekt ab, während Anfänger mit dem Coupè im Bankett herumfuhrwerken und im Schneetreiben wichtige Abzweigungen verpassen. Nach drei harten Runden steht der Sieger fest.



Ego-Ansicht mit Tuchfühlung: Hier rückt der MAN!AC-Testfahrer einem Konkurrenten auf den Stoßfänger.



Wenn zwei sich blockieren, rast man am besten außen vorbei: Der gelbe Wagen wird aufgehalten!



In der Duo-Garage: Jeder Spieler justiert seinen Wagen nach eigenem Gutdünken und...

! Endlich ein Rennspiel fürs Nintendo 64, dem man guten Gewissens eine Kaufempfehlung aussprechen kann: "MRC" gefällt von der ersten Minute durch seine ausgefeilte Steuerung, die sensible Lenkkommandos und coole Kurvendrifts erlaubt. Außerdem sind die Kursverzweigungen ein angenehmes Spielspaß-Topping - auch wenn dieses Konzept für mehr als eine Offroad/Teerstraßen-Wahl gut gewesen wäre. Den Programmierern ist auf dem Weg zum 80er-Titel kurz vor der Ziellinie der Sprit ausgegangen: Ein paar mehr Strecken, eine etwas abwechslungsreichere Grafik und subtilere Gut/Böse-Abstufungen beim Zusammenspiel zwischen Fahrzeug und Straßenuntergrund stehen auf meiner Wunschliste ganz oben. Trotzdem kann ich jedem N64-Besitzer raten, sich "MRC" zu besorgen - wenn Ihr nicht gerade eine Handvoll 32-Bit-Rennspiele vom Kaliber eines "Sega Rally" oder "V-Rally" zu Hause habt.

Martin Gaksch



...rauscht ab ins Split-Screen-Rennen. Kleiner Bildausschnitt, simplere Strecken und das Fehlen von CPU-Fahrern sichern den flüssigen Rennspaß.


Hüpf-Happening: Die gemäßigten "MRC"-Sprünge sorgen kaum für Adrenalin-Ausschüttung!


Im Land der eckigen Kurven: Durch die sonderbaren Kanten könnt Ihr den Kurvenverlauf selten richtig einschätzen. Erst Übung führt Euch zum optimalen Einlenken.

Doch erst nach zwei weiteren Erfolgen auf den anderen Strecken darf er sich der Duell-Prüfung stellen. Zwei geheimnisvolle Unbekannte haben nämlich in letzter Minute ihre Teilnahme gemeldet: Sportwagen-Profi "Hannya" (sein blauer Flitzer erreicht knapp 300 Sachen) und Offroad-König "Deus" (fährt mit einem optimierten Buggy-Chassis) fordern den Gesamtsieger. Nach aufregenden Stunden mit Gedrängel auf der Geraden und Kampf in den Kurven geben die Herausforderer klein bei und ihre Schlüssel ab: Jetzt darf der Rally-Champ alle drei Strecken rückwärts befahren und unter zehn Modellen wählen! Doch der beredte Beifahrer, der schon so manche Situation mit seinen Tips gerettet hat ("Gib Gas! Wir werden es nicht mehr schaffen!") will auch mal ans Steuer. Da der offizielle Wettbewerb bereits beendet ist, spielen die beiden "MRC" jetzt im Splitscreen-Duell: Hier zeigt sich, wer der wahre Meister ist. Mit dem Vibrations-Pack im Pad drehen die beiden Runde um Runde. Ob in der Cockpit-Perspektive oder in zwei Ansichten von hinten: In den grafisch etwas simpleren Zweispieler-Kursen bleibt das Geschehen wie im Einspieler-Modus immer flüssig. Rally-Leistungen der "MRC"-Piloten gehen nicht verloren: Bestzeiten und Pokale werden wahlweise auf Karte oder Modul gespeichert. *cb*



Duell-Dynamik: Gewinnt Ihr die erste "Championship", ist die "Match Race"-Option anwählbar. Hier tretet Ihr auf allen drei Strecken gegen den mysteriösen "Hannya"-Sportwagen an. Habt Ihr dem blauen Flitzer den Schneid abgekauft, müßt Ihr gegen den Custom-Buggy "Deus" bestehen. Schafft Ihr auch diese Prüfung, erhaltet Ihr sowohl den zweiten Garagenschlüssel als auch die Spiegel-Strecken.
Tunnel-Taktik: In "Down Town" versteckt sich eine entscheidende Abkürzung. Im letzten Tunnel vor dem Ziel bremst Ihr beim Abzweigungs-Schild scharf ab und lenkt nach rechts ein (Bild).



Nur so besiegt Ihr die flotten CPU-Fahrer an der Spitze des Feldes.

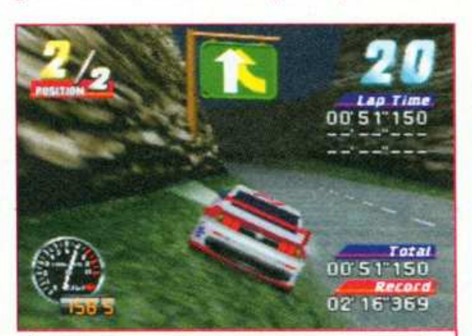

Lichtkegel sind nur ein grafischer Gag. Richtig dunkel wird es bei "MRC" nie, Ihr findet den Weg auch ohne Scheinwerfer.

Die Wiederholung des Rennens verfolgt Ihr mit stationären und mobilen Kameras: Hier die Stoßstangen-Optik.

Genkis Rally-Spektakel stürzt mich in ein Wechselbad der Gefühle: Gebirgs- und Stadtabschnitte wirken schmucklos, die Nebelwand schmälert oft die Übersicht und die konsequent eckigen Kurven erschweren das korrekte Einlenken unnötig. Habt Ihr Euch damit abgefunden, macht "MRC" aber ordentlich Laune. Insbesondere das Fahrverhalten der Renner glänzt mit realistischen Drifts um 180-Grad-Kurven und waghalsigen Brems-Schlittereien auf Schnee und Matsch. Durch zwei versteckte Rennboliden und Spiegelkurse wird Euch Abwechslung vorgetäuscht, wo im Grunde keine ist: Drei Kurse sind mir zu wenig, vor allem deshalb, weil Ihr mit Übung die optimale Route für jedes Fahrzeug auswendig kennt. "MRC" ist dank trefflicher Steuerung und Abzweigungs-Bonus ein überraschend gutes Rennspiel, dem trotz witzigem Zweispieler-Modus der Feinschliff einiger 32-Bit-Klassiker ("Sega Rally") fehlt.

Christian Blendl




Rutscht Ihr aus der Kurve, holpert Ihr einige Meter auf dem steilen Bankett, bevor Ihr wieder "Grip" habt.


Etwas zuviel Gas und gekonntes Gegenlenken: Solche Schneedrifts sichern Euch den Sieg im Gelände!

Polygon-Engpaß: Das Nintendo 64 kann laut Entwickler-Statements weniger Polygone darstellen als die 32-Bitter. Trotz fehlerfreier Optik wirken die nebligen Rally-Kurse bei "MRC" deshalb meist etwas öde. Tretet Ihr dagegen beim Zeitfahren gegen die Uhr alleine an, nutzen die Genki-Programmierer die jetzt zur Verfügung stehenden Polygone für Gags am Streckenrand: Unter anderem jagen Flugzeuge im Landeanflug über das Teilnehmerfeld und vereinzelte Ballonfahrer lassen sich am Horizont blicken (Bild).


Etwas mehr Optik in der Welt des Renn-Spezialisten: Bunte Ballone am Himmel!

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Last Bronx

An den Haaren ziehen gilt als unfair, doch dem rabiaten Kurosawa ist jedes Mittel zum Sieg recht.



Bo-Experte Tommy hält seine Gegner bei der Stange: Würfe könnt Ihr nur im Infight ansetzen, wehrt einen Combo an und greift dann zu.



Tricks vom Schulhof: Auch mit der Technik des Beinstellens sind die "Last Bronx"-Kämpfer vertraut.

Während sich die erwachsenen "Last Bronx"-Schläger im Turnier keilen, üben die Kids auf der beiliegenden Trainings-CD: Unter sachkundiger Anleitung der putzigen Teenies übt Ihr Combos und Spezialschläge oder laßt Euch vom Computer ein paar Manöver vorführen.







Für krachende Handkanten und schallende Faustschläge haben die "Last Bronx"-Prügelknaben nur ein müdes Lächeln übrig: Mit Bo, Sai, Nunchaku oder gar Holzhammer bewaffnet hinterlassen ihre Hiebe mehr als nur blaue Flecken. Sieben Waffenexperten sind den Manga-Phantasien japanischer Designer entsprungen und keilen sich nun um die Ehre, dem Tonfa-Künstler Red Eye im Duell gegenüberzutreten. Erst nach erfolgreichem Zweikampf dürft Ihr auch diesen Schwarzgürtel selbst steuern. Nachdem Ihr Euch für Joe, Tommy, Zaimoku oder eines der niedlichen Mädels Nagi, Lisa und Yoko entschieden habt, findet Ihr Euch in einer der düster-kahlen oder auch bunt beleuchteten Großstadtarenen wieder. Eure A/B/C-Buttons sind mit Block, Waffenattacke und Tritt belegt, für Würfe und Abwehrmanöver kombiniert Ihr die drei Tasten oder nützt die X/Y/Z-Buttons. Diese sind im Vergleich zu anderen Prügelspielen ziemlich rabiat ausgefallen: Holzschwert-Krieger Kursowaga zieht Euch z.B. an den Haaren und tritt ein paar mal ordentlich zu. Mit einfachen Richtungskommandos variiert Ihr Eure Standardangriffe zu schwungvollen Drehschlägen und zermürbenden Magenstößen. Mit etwas Geschick setzt Ihr die Einzelschläge zu wuchtigen Combos zusammen, die den Feind weit übers Parkett schmettern. Profis führen mit 180°-Specials fatale Super-Moves aus, die Euren Gegenüber übel zurichten. Das Kampfgeschehen bleibt schockierend authentisch, magische Teleporter-Manöver und blitzende Feuerbälle bekommt Ihr nicht zu sehen. Dafür wird jeder Teffer mit leuchtenden Blitzen belohnt, einige Schläge wirbeln Euren Kontrahenten durch die Luft. Wer den Computer pausenlos verprügelt, kämpft gegen die Zeit oder im Zweispieler-Modus gegen einen bereitwilligen Kumpel. *oe*



Die "Last Bronx"-Schläger habt Ihr schnell unter Kontrolle: Dank Drei-Button-Konzept ist die Steuerung simpel, nur die komplexen Super-Moves bedürfen etwas Übung. Nicht die Attacken, sondern der Block per Feuertaste macht den Kampf kompliziert, vor dem Sieg müßt Ihr das richtige Timing präzise ausloten. Am besten legt Ihr die Abwehr auf die zentrale B-Taste, so gelingen Würfe auf dem Block. Mit über 40 Specials pro Nase übt Ihr noch nach einem Monat, neun Fighter sind jedoch etwas zuwenig. Die flotte Interlace-Grafik verwöhnt Euch mit geschmeidigen Bewegungsabläufen und stimmungsvollen Wirbeleffekten: In keinem anderen Prügelspiel sieht ein Nunchaku so furchterregend echt aus. Auch die krachigen Digi-Schlageffekte überzeugen, die Hintergrundmelodien wirken jedoch eher gelangweilt.

Oliver Ehrle



Trommelfeuer: Den simpelsten Combo führt Ihr durch bloßes Antippen des Attacke-Buttons aus.


Zurücklehnen und genießen: Im Galerie-Modus führt Ihr erpielte Vor- und Abspänne Euren Kumpels vor.



Ab auf die Matte: Offensichtliche Attacken kontert Ihr geschickt mit einem Abwehrgriff.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Unser Test basiert auf dem Japan-Original, die deutsche Fassung ist jedoch spielerisch identisch und weist englische Texte auf.

Frankenstein

SA Auf dem PC ging Interplays digitale Neubearbeitung des Horrorklassikers "Frankenstein" ziemlich unter, dennoch erhalten nun Saturn-Besitzer die Gelegenheit, mit "Through the Eyes of the Monster" das Gruseln zu lernen.
Vom Blitzschlag zum Leben erweckt, erwarten Euch noch auf dem Experimentiertisch die Sprüche Eures Schöpfers, der von Tim "Frank N. Furter" Curry dargestellt wird. Danach dirigiert Ihr aus der Egoperspektive Eure Sprite-Hand über den Bildschirm, schlendert durch schummrige Gänge und bewegliche Geheimtüren. Berührt Ihr Schalter oder Hebel, ballt sich die Hand zur Faust und Ihr dürft mit den wundersamen Apparaten spielen. Einen Gegenstand (z.B. Papierrolle oder Seil) könnt Ihr mit Euch herumtragen, erst später findet Ihr einen passenden Tragebeutel für mehrere Objekte. Euer erstes Ziel ist die Flucht aus dem Schloß des Doktors, der Euch für weitere Experimente in seinem Turm einschließt und regelmäßig über Eure Blödheit lästert: Durch fleißiges Untersuchen und gelegentlichen Einsatz eines Werkzeuges gelingt es Euch, das Schloß zu verlassen – danach wartet die erste Begegnung mit einem Dorfbewohner auf Euch. Alle Gewölbe, Abstellkammern und Labore sind digitalisiert, auch Doc Frankenstein spricht ausschließlich aus teilanimierten Filmschnipseln zu Euch. *oe*

Im Labor von Frankenstein könnt Ihr an allerlei seltsamen Geräten und Instrumenten herumspielen.

Andere Versionen
Computer-Versionen sind für Mac und PC erhältlich.

Oliver Ehrle

"Frankenstein" verdirbt Euch den Spaß am Rätseln: Statt logischem Kombinieren bringt Euch nur stupides Herumprobieren weiter. Räume sind in verwirrende Ecken und Gänge (zwischen Regalen und Tischen) aufgeteilt, die Ihr feldweise umlaufen müßt. Trotz vieler Details könnt Ihr nur ein oder zwei Gegenstände pro Feld untersuchen, die gelegentlichen Animationen von Gesichtern oder Blitzen vermitteln einen starren Eindruck. Hinzu kommen wimmernde Melodien, die kaum eine gruselige Monster-Atmosphäre vermitteln. "Frankenstein" ist eine Ansammlung lahmer Digibilder und Audio-Tracks, die durch ein simples Sprite miteinander verknüpft wurden.

SPIELSPASS 43%

HERSTELLER	Interplay
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	47%
SOUND	53%

AB 12

Lahmes Digi-Adventure um Frankensteins Monster mit dämlichen Rätseln, spartanischem Interface und weinerlichem Sound.

Über 40 Filme handeln von dem verrückten Dr. Frankenstein und seinem Monster: Das erste Abenteuer von 1910 wurde nach einem Buch verfilmt, es folgten zahlreiche Low-Budget-Produktionen, die unter Trash-Freaks heiß gehandelt werden. Darunter findet Ihr z.B. Klassiker wie "Frankenstein meets the Space Monster" (1965), "Jesse James meets Frankenstein's Daughter" (1965) und "Frankenstein and the Monster from Hell" (1972).

CYBER SPACE
64 BIT POWER

SV 300 SUPER PAD 64 PLUS
Das Super Joypad mit dem Fliegen und Rennen unbegrenzt möglich ist! Mit digitalem Steuerkreuz, 9 Funktions-tasten, Mini Analog-Joystick, Dauerfeuer u. Zeitlupe ist jedes Spiel zu gewinnen. Ausgerüstet mit Slot für die Memory Card.
unverbindl. Preisempf. **DM 49,95**

SV 304 FUN PAD 64 PLUS
Klarer Durchblick bei allen rasanten Aktionen mit diesem transparenten Pad mit digitalem Steuerkreuz, Mini Analog-Joystick, neun Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.
unverbindl. Preisempf. **DM 59,95**

SV 375 MEMORY CARD PLUS
Dieser Memory Card entgeht kein Speicherstand! Bei 1 MB Speicherkapazität, Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die SV 375 die vierfache Speicherkapazität einer Standard Speicherkarte. Kompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.
unverbindl. Preisempf. **DM 49,95**

SV 364 ARCADE SHARK
Das ultimative Joypad mit dem Sie sich den Spielekomfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallschaft, 9 Funktionstasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden Sie alle Stufen durchspielen!Mit Memory Card-Slot.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**

SV 362 SHARK PAD PRO 64
Transparenz in jeder Bewegung! Bei diesem außergewöhnlichen Pad für N64 mit Mini-Analog-Joystick, digitalem Steuer-kreuz, neun Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.
unverbindl. Preisempf. **DM 69,95**

SV 380 V3 RACING WHEEL 64
Rasante Kurven - kein Problem mit dem V3 Racing Wheel 64! Analog/digitales Lenkrad mit 300° Rotationswinkel, programmierbare Lenkreaktion, 14 Feuertasten mit Tastenbelegungsfunktion, individuelles Dauerfeuer und beständige Spielerfunktion. Als Tisch- oder Sitzgerät und wahlweise über Fußpedal bequem bedienbar. Höhe und Neigung verstellbar
unverbindl. Preisempf. **DM 149,95**

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D · 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel

INTERACT GAME PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products • PC Accessories • Internet
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Entwickler: Arika, J • **Spieldesign:** Akira Nishitani • **Programmierung:** Hori Takamasa, Hiroyasu Od. Hasssy • **Musik:** Shinji Hosoe, Ayako Saso, Takayuki Aihara

Street Fighter EX plus α



Das tut weh: M. Bison (heißt in Japan "Vega") versohlt dem frechen Ryu mal wieder kräftig den Hosenboden.



Blair im Doppelpack: Die feschen Geschwister treten im hautengen Gymnastikanzug an...

PS Hätten die Capcom-Gründer im März 1987 schon geahnt, zu welchem Goldesel sich die neue "Street Fighter"-Reihe entwickeln würde, wären sie wahrscheinlich gleich zum nächsten Rolls-Royce-Händler gerannt. Mittlerweile sind seit der Vorstellung des ersten "Street Fighter" (Umsetzung "Fighting Street" für die PC-Engine) genau zehn Jahre vergangen – und elf Automaten samt unzähliger Umsetzungen erschienen. Die jüngsten Arcade-Highlights sind "Street Fighter 3" (klassisch in 2D) und die lang ersehnte Polygon-Variante "EX" aus dem Hause Arika – einer Designertruppe rund um Akira Nishitani, einem der Urväter der erfolgreichsten Prügelreihe der Welt.

Das Warten der deutschen Playstation-Freaks auf eine 3D-Version des Klassikers ist im Herbst zu Ende, denn dann erscheint die jüngste Fassung des Prügelspiels – mit dem verwirrenden Anhängsel "EX plus Alpha". Damit meint Capcom, daß neben den Figuren und Features des 3D-Titels "EX" auch alle Helden der letzten 2D-Titel "Alpha" dabei sind. Demnach stehen serienmäßig 19 Charaktere zur Wahl, zusätzlich lassen sich vier weitere anwählen.

Bekommt der bärenstarke Catcher Zangief die zerbrechliche Chun-Li in die Fäuste, hat die nix mehr zu lachen.





Trotz Polygonfiguren haben die Arika-Designer auf 3D-Hintergründe verzichtet



Skelett-Schläger D. Dark verblüfft Euch mit seinem Enterhaken: Entweder er schleift Euch quer durch die Arena oder er katapultiert eine Feuerkugel über das Seil.


Die orientalische Grazie Pullum erwartet den Herausforderer im "1001 Nacht"-Palast.

Mit dem Baseball-Schläger tut's richtig weh: Sieht C. Jack rot, packt er sein hölzernes Utensil aus...

In der Wiederholung werden die letzten Treffer vor dem Knock-Out nochmal aus nächster Nähe gezeigt.


Wenn Ihr Dhalsim zu nahe kommt, röstet er Euch mit seinem berühmten Flammenwerfer-Special "Yoga Fire".

Im "Arcade"-Spielmodus kämpft Ihr Euch über neun Runden bis zu M. Bison voran, "Versus" läßt Euch einen Computergegner auswählen. Besonders interessant ist der Team-Modus, in dem Ihr mit einer Mannschaft aus fünf Figuren antretet. Habt Ihr einen der Teilnehmer durch KO verloren, tritt der nachfolgende auf den Plan – Ziel ist, die gegnerischen Fünf auszuknocken, bevor Eure ganzes Crew im Staub liegt.
Das größte Angebot an Spielfiguren bietet "EX plus Alpha" allemal: Alt-Helden wie Ryu, Guile, Ken und Dhalsim, Chun-Li, Zangief und M. Bison bekommen Verstärkung von der kessen Sakura, der Samurai-Schülerin Hokuto und Baseball-Fan C. Jack. D. Dark ist ein nicht minder gefährlicher Vasall, der Euch ständig Bomben vor die Füße wirft. Aus der 1001. Nacht kommt P. Purna, eine bildhübsche Bauchtänzerin, deren Kampfeskunst entfernt an die von Cammy erinnert; und Skullomania nennt sich der Handkantenkünstler, der sich ein gruseliges Skelettkostüm übergestreift hat.
Das reicht noch nicht? Keine Sorge: Die Kampfsportprofis Kairi und A. Snider sind frisch aus dem Dojo entsprungen, D. Mister schmückt sich mit dem Titel als weltbester Wrestler, während die langbeinige Blair Dame ihren sexy Gymnastikanzug überstreift.
Ziemlich teuflisch geben sich Obermotz Gouki und das Höllengeschöpf Garuda. Gelingt es Euch, im "Expert Training" mit geschickten Kombos genug Punkte zu sammeln, geben sich die vier versteckten Figuren die Ehre: Evil Ryu, eine böse Ausgabe des Helden, Evil Hokuto sowie die beiden Polygongeschöpfe Cycloid-Beta und -Gamma – beide schocken Euch mit einer brutalen Special-Move-Palette. Per Memory-Card könnt Ihr die Extra-Figuren auch über einen Reset hinwegretten. *ak*

Streetfighter Automaten-Historie

- AUG 1987 Street Fighter



- MAR 1991 Street Fighter 2
- APR 1992 Street Fighter 2 Champion Edition
- DEZ 1992 Street Fighter 2 Turbo (Hyper Fighting)
- SEP 1993 Super Street Fighter 2
- MAR 1994 Super Street Fighter 2 Turbo X



- JUN 1995 Street Fighter Zero



- MAR 1996 Street Fighter Zero 2
- AUG 1996 Street Fighter Zero 2 Alpha
- OKT 1996 X-Men VS Streetfighters
- DEZ 1996 Street Fighter EX
- FEB 1997 Street Fighter 3



Die jüngste "Street Fighter"-Variante bietet alles, was Euer Herz begehrt. 19 völlig unterschiedliche Spielfiguren plus vier Zusatz-Heroen, unzählige Special-Moves sowie Kombo-Varianten und nicht zuletzt die vielen Spielmodi. Vor allem im "Team Battle" kommt Freude auf, obwohl mir dieser bei "Art of Fighting" noch etwas besser gefiel. Grafisch ist der aktuelle Capcom-Sproß zwar nicht übermäßig beeindruckend - so gibt es beispielsweise keine 3D-Backgrounds - erfüllt aber durchaus seinen Zweck: Der Spielverlauf ist flüssig, mit den "alten" Helden werdet Ihr Euch sofort wieder identifizieren. Einziger Wehrmutstropfen: Ein echtes 3D-Spiel ist "Street Fighter EX plus Alpha" nicht - die animierten Darsteller wurden zwar gegen Polygon-Heroen ausgetauscht, Angriffe aus oder Ausweichen in die Tiefe des Bildschirms sind jedoch nicht möglich.

Andreas Knauf



SPIELSPASS 90%

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	73%

Unschlagbar gut spielbare Duell-prügelei mit massig Charakteren. Schnell erlernbar und mega-abwechslungsreich.

AB 6


Im Trainings-Modus übt Ihr Specials und Kombo-Attacken. Im "Expert Mode" besorgt Ihr Euch neue Spielfiguren.



In der "Ending Collection" dürft Ihr jeden Abspann anwählen – soweit Ihr mit der jeweiligen Figur siegreich wart!

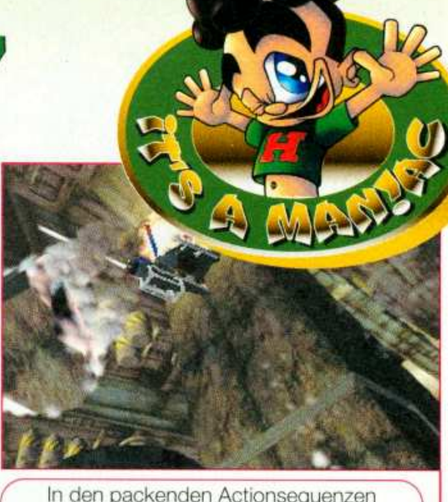


"King of Fighters" läßt grüßen: Im Team-Battle dürft Ihr mit fünf Figuren hintereinander antreten.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Square, J • Produzent: Hironobu Sakaguchi • Spieldesign: Tetsuya Namura u.a. • Programmierung: Ken Narita, Hiroshi Harata u.a. • Grafik: Hitoshi Sasaki u.a. • Sound: Nobuo Uematsu

Final Fantasy 7



In den packenden Actionsequenzen wurden FMV-Schnipsel im Hintergrund mit Polygonakteuren kombiniert.



Bioversuch Sephiroth entführt per Hubschrauber Eure Freundin und läßt Euch auf einer tickenden Zeitbombe sitzen.

Für 32-Bit-Einsteiger erschien in Japan eine Neuauflage des Super-Nintendo-Abenteuers "Final Fantasy 4" (in den USA "Final Fantasy 2"): Ein schmuckes FMV-Intro weist auf die Playstationtechnik hin, ansonsten wurden Grafik und Sound original aus dem 16-Bit-Rollenspiel übernommen.

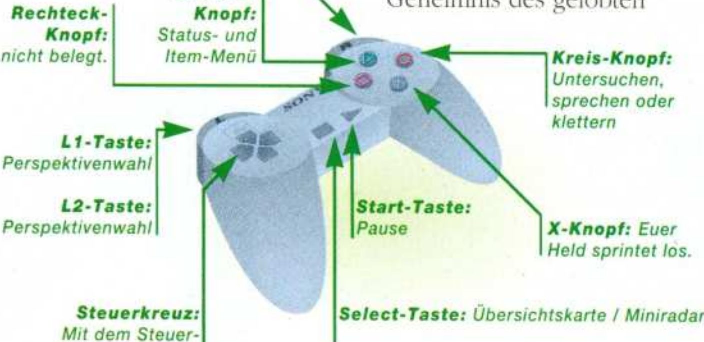
Squares "Final Fantasy"-Serie gehört zum Standardwerk eines jeden Konsolenabenteurers: Während frühere Episoden in einer Persiflage des düsteren Mittelalters mit leichten Technikeinflüssen aus der Neuzeit spielten, beginnt Ihr in "Final Fantasy 7" in einer metallisch kalten Endzeitwelt.
Als junger Söldner engagiert Euch die Terroristengruppierung Avalance für den Angriff auf einen Reaktor, um die geheimnisvollen Machenschaften des Präsidenten Shinra zu behindern. Dieser bedient sich der grauenvollen Gentechnik von Professor Gast und dem Wissenschaftler Hojo, die Menschen in reißende Bestien verwandeln und in ihren Laboratorien unmenschliche Versuche austüfteln. Ziel ist eine Armee unbesiegbarer Soldaten, die ohne Widerspruch jeden Befehl ausführen und für den Präsidenten das gelobte Land ausfindig machen sollen. An diesem sagenumwobenen Ort ist auch der Fiesling Sephiroth interessiert, der einst Euer bester Kamerad und Vorbild war. Ebenfalls dem Labor entsprungen, flippte der Genmutant aus und metzelte auf seinem Rachefeldzug gegen die Gesellschaft Frauen und Kinder nieder. Nun ist er zurückgekehrt, um das Geheimnis des gelobten Landes zu lüften und die Menschheit tyrannisch in die Zukunft zu führen. Das könnt Ihr natürlich nicht zulassen und schließt Euch Avalance an.
In "Final Fantasy 7" müssen sich selbst Veteranen der Rollenspielserie neu orientieren: Statt der gewohnten Vogelperspektive im Bitmap-Look empfängt Euch eine Mischung aus gerenderten Hintergrundszenarien und putzig animierten Polygonhelden: Per Steuerkreuz schlendert Ihr über verwinkelte Treppen und Pfade, die oft weit in den Hintergrund führen, bis von Eurem blonden Wuschelkopf nur noch ein paar gelbe Pixel zu erkennen sind. Habt Ihr's eilig, sprintet Euer Held per Button-Druck eilig durch die schummrigen Gassen. Die festgelegten Perspektiven gewähren Euch Blickwinkel von der Seite oder schief oben, an besonderen Orten überraschen auch schräge Kameraeinstellungen oder die Draufsicht auf eine Wendeltreppe. Satt den Einheitskisten und -tonnen der Vorgänger mit versteckten Items wie Krafttrunk oder



... der gewaltigen Exposion in Sektor 9. Nun habt Ihr erst einmal Ruhe von Sephiroth und könnt eine Befreiungsaktion planen.



Tarzan wäre stolz auf Euch: Mit einem Kranhaken flüchtet Ihr vor...





Genversuche im Regierungsgebäude: Präsident Shinra und sein ergebener Wissenschaftler Hojo züchten eine kampflustige Mischung aus Raubtier und Mensch.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

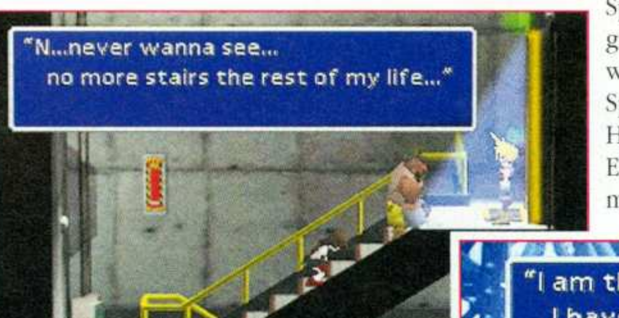


Um die grauenvollen Pläne Eures Präsidenten auszuspionieren, kriecht Ihr durch muffige Luftschächte.



Heimlich belauscht: Shinra plant, das gelobte Land mit einer ganzen Armee von Genkriegern zu erobern.

Heilsuppe sind Gegenstände wegen der detailreichen Hintergrundoptiken als blinkende Flaschen und Töpfe dargestellt. Ein kurzer Blick in geräumige Schränke kann trotzdem nicht schaden: Mit dem Kreis-Button untersucht Ihr die Umgebung, plaudert mit Euren Mitmenschen, klettert auf Leitern und springt über schmale Spalten. Erst nach ein paar Stunden Spielzeit gelangt Ihr aus den verrufenen Sektoren der Hauptstatt in die Oberwelt, die aus Polygonen zusammengeschustert wurde: Hier könnt Ihr mit den Zeigefingertasten die Perspektive frei bestimmen und die imaginäre Kamera um 360° drehen. In der Oberwelt sowie bewachten Gebäuden und dunklen Hinterhöfen lauern Euch fiese Monster, verwegene Messerstecher und stämmige Soldaten auf, um Euch Schätze zu rauben oder das ausgesetzte Kopfgeld zu kassieren. Dazu wird in passendes 3D-Areal umgeblendet, das im Kampf zufällige Kamerafahrten ermöglicht: Wie in den Vorgängern kloppt Ihr Euch nicht rundenweise mit den Gegnern, sondern wartet nach jeder Aktion auf einen Zeitbalken, der sich je nach Erfahrungslevel langsam bis schnell aufbaut. Seid Ihr endlich an der Reihe, wählt Ihr aus Angriff, Verteidigung, Magie und einer Handvoll Spezialaktionen wie Itemklau oder Werte-Spion ein taktisch kluges Manöver aus. Neu ist dabei der rote Wutbalken, der bei jedem Treffer der Gegner ein Stück wächst: Seid Ihr stinksauer, führt Ihr je nach Charakter eine mächtige Aktion wie Superschuß, Party-Heilzauber oder Magiepunktediebstahl aus. Das flexible Magiesystem von "Final Fantasy 7" verdient dabei eine besondere Erklärung: Im Gegensatz zu den Vorgängern verfügen alle Helden über Magiepunkte, Euer Zauberspruch-Sortiment wächst nicht mit der Erfahrung, sondern mit dem Kauf von sogenannter "Materie". Diese magiegeladenen Steine plaziert Ihr in Rüstung und Waffe, die je nach Preis ein stattliches Fassungsvermögen besitzen. Die eingesetzten Materieklumpen erscheinen als Zauber im Magiemenü. Während Feuer-Materie den Feind in Flammen hüllt, haben manche Steine auch eine indirekte Funktion. So kombiniert Ihr einen Zauber mit "Enemy All"-Materie und könnt anschließend den vernichtenden Spruch auf alle Gegnergruppen gleichzeitig anwenden. Diebes- und Spionmaterie versieht Eure Helden mit den passenden Eigenschaften, das Kampfmenü wird automatisch um



Nach 59 Stockwerken sind nicht nur Eure Helden am Ende, auch Euer Steuerdaumen hat eine Pause verdient.

Wegen des großen Speicherbedarfs der gerenderten Hintergründe legt "Final Fantasy 7" im Gegensatz zu den Vorgängern weniger Wert auf langwieriges Erforschen von Dungeons und andauerndes Niedermetzeln grimmiger Monster: Stattdessen erwarten Euch spannende Actionsequenzen, knifflige Rätsel und ulkige Slapstickeinlagen, die mit den putzig animierten Polygonfiguren hervorragend zur Geltung kommen.



Brutzelt den Feind mit dem Laser: "Final Fantasy 6" für das Super Nintendo.

! Mit "Final Fantasy 7" hat Square die letzten Kanten der Vorgänger ausgemerzt: Die teils nervig oft heranstürmenden Gegner in den Dungeons wurden durch Rätsel-, Strategie- und Actioneinlagen ersetzt und bieten so Motivation pur. Die Monster warten nicht in muffigen Kerkern auf vorbeischlendernde Krieger, sondern bewachen Regierungsgebäude oder Hinterhöfe und sind so sinnvoll in die Handlung eingebunden. Die atemberaubenden Kulissen verschmelzen mit den witzig animierten Polygoncharakteren, wobei ein paar Details mehr an Kopf und Gliedern nicht geschadet hätten. Statistiken und Statusbildschirme bieten alle erdenklichen Features, das neuartige Magiesystem läßt viel Spielraum zum Herumprobieren. Die fordernden bis dezenten Hintergrundmelodien runden das Vorzeige-Rollenspiel zum RPG-Hit ab.

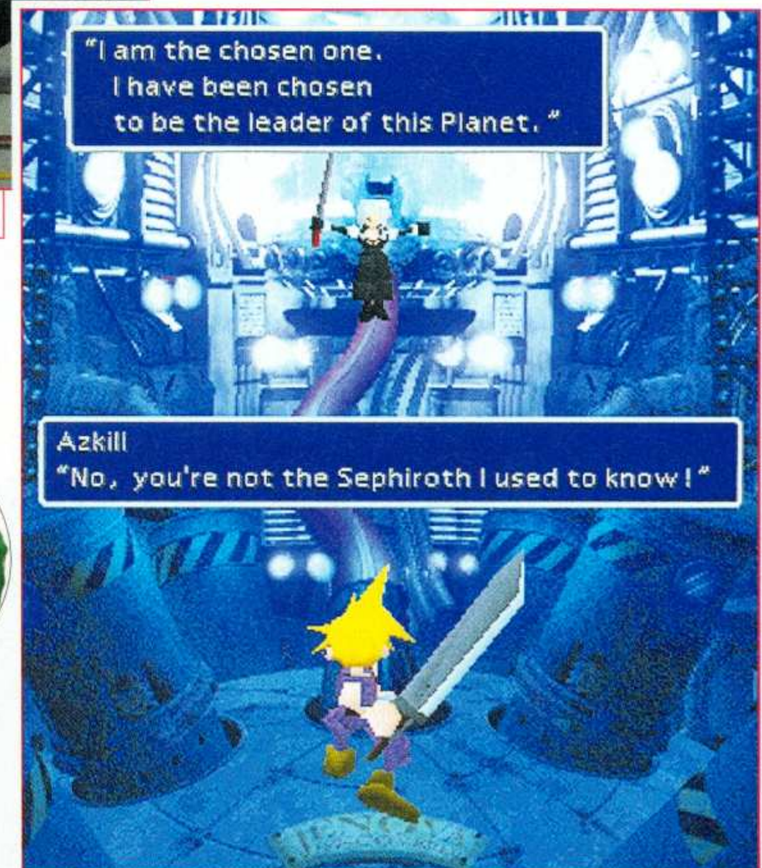
Oliver Ehrle







Rasante Geschicklichkeitsprüfungen sorgen für Abwechslung: Auf dem Highway drängt Ihr Motorradcops gegen die Bande und beschützt Eure Kollegen im Kleinbus.



Das Ende einer Freundschaft: Sephiroth erfährt die Wahrheit über seine Laborgeburt und schnappt über.



Komfortabler geht's nicht: Neben der Level Up-Anzeige bietet das Statusmenü alle erdenklichen Features.

Titel	Final Fantasy 7	Wild Arms	Suikoden
Spielinhalt			
Strategiefeldzüge	Ja	Nein	Ja
Action-Sequenzen	Ja	Ja	Nein
Glücksspiel	Nein	Nein	Ja
spielbare Flashbacks	Ja	Nein	Nein
Features			
Level-Up-Anzeige	Ja	Ja	Nein
Party-Mitglieder	3	3	6
Partysplit	Ja	Ja	Nein
Karte / Miniradar	Ja / Ja	Ja / Nein	Nein / Ja
Technik			
FMV-Sequenzen	Ja	Nein	Nein
Grafik	3D-Polygon	2D-Bitmap	2D-Bitmap
Spielstandsicherung	1 Block	1 Block	2 Blocks
Anzahl der CDs	3	1	1
ABWECHSLUNG	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆
STEUERUNG	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
FAZIT	Rätsel knacken statt Monster zerhacken: Phantastische Atmosphäre.	Dungeons plündern und Kontinente entdecken: Für Forscher und Abenteurer.	Erobert das Vaterland: Gradlinige Karriere eines Untergrundkämpfers.

die entsprechenden Optionen erweitert. Weil die prunkvollen Renderdungeons eine Menge Speicherplatz schlucken, wurde der Forscherschwerpunkt der



Heimweh: Nach nächtelangen Sitzungen in der geschichtlichen Bibliothek findet Sephiroth seinen Schöpfer Professor Gast.

Vorgänger auf Slapstick-Episoden, Action-Sequenzen und Rätseleinlagen verlagert: Um einen lüsternen Unterweltboß zu sprechen, müßt Ihr Euch zum Beispiel als Frau verkleiden. Daß Ihr in den Frauenklamotten (die braven Zöpfe sind besonders ulkig) nicht nur von den zwielichtigen Türstehern einer naheliegenden Strip-Bar provozierend angemacht werdet, versteht sich dabei von selbst. An das weibliche Outfit gelangt Ihr durch diverse Bestechungsversuche und eine Trainingseinheit im örtlichen Boxring: Der Trainer führt Euch eine Variante der Kniebäuge vor, die Ihr durch das rhythmische Drücken von drei Buttons ausführt. Nach einer kleinen Übungsrunde geht's dann los: Ein muskulöser Totschläger baut sich vor Euch auf und Ihr beginnt auf Kommando mit dem Training. Ein paar Fehlversuche dürft Ihr Euch innerhalb des Zeitlimits erlauben, da der Muskelberg alle paar Übungen kurz durchschnaufen muß. Rasant wird's bei einer Flucht vor grimmigen Motorradcops auf dem Highway: Eure Kollegen knattern in einem Kleinbus über die Piste und werden von den Fieslingen angerempelt.

Mit Eurem Feuerstuhl drängt Ihr die Gesetzeshüter gegen die Bande und teilt mit Eurem Schwert seitliche Hiebe aus. Erwischt Ihr einen der Cops, landet er mit seiner Maschine funkensprühend am Boden und reißt hinterherfahrende Kollegen mit. Auf den Blick ins Handbuch könnt Ihr dabei verzichten: Vor jeder Actionsequenz erläutert Euch ein Informationsbildschirm Steuerung und Aufgabenstellung.

Ähnlich den "Suikoden"-Schlachten freuen sich Feldherren außerdem auf eine Echtzeitstrategieeinlage: Ein rebellischer Außenposten auf einem Berg wird von den Regierungstruppen angegriffen, Ihr steht den Untergrundkämpfern mit Rat und Geld bei: Bevor Ihr Eure Hilfe zusagt, solltet Ihr Eure Ersparnisse in ein



Kein Erbarmen mit Wesen natürlicher Herkunft: Retortenfiesling Sephiroth vergreift sich nicht nur an seinen Mitmenschen, sondern auch an Erdwürmern und anderen Tieren. Das einsame Wurmmännchen schlängelt sich wütend durch die Bergtäler und fällt blutrünstig über jeden Eindringling her. Nur mit den flotten Cocobos könnt Ihr ihm entkommen.



Filmreifer Szenenwechsel: Während der Wachmann ein Nickerchen einlegt, zoomt die Kamera in einen der Monitore, wo Ihr prompt aus dem Aufzug hüpft.

Hot Line

Super Cure: Wer alle Partymitglieder auf einmal heilen möchte, muß dazu nicht auf den Limit-Supermove warten. Die nützlichen "Enemy All"-Materien könnt Ihr nicht nur mit einem Angriffszauber kombinieren, sondern auch mit Eurer "Cure Materia". Einmal pro Kampf habt Ihr nun die Chance auf einen Super Cure, der auf alle Partymitglieder wie der einfache Heilzauber wirkt und im Menü mit einem roten Dreieck versehen ist.

Cocobos: Habt Ihr die Oberwelt von "Final Fantasy 7" erreicht, marschiert Ihr zu der alleinstehenden Farm im östlichen Teil der Karte. In der Scheune hinter dem Cocobo-Gehege trefft Ihr auf eine Reiterin, die Euch für 2.000 Gil den "Cocobo Lure" überläßt. Diesen setzt Ihr wie die Zauber-Materien in eine Eurer Rüstungen ein und der Cocobo-Jagd steht nichts mehr im Wege: Sucht in den Wiesen der Oberwelt (z.B. südwestlich der Farm) die typischen Cocobo-Fußstapfer und lauft auf ihnen im Kreis. Wenn Ihr von vorbeischlendernden Monstern angegriffen werdet, befindet sich unter den Unholden ein Cocobo. Mischt seine Kampfgenossen auf und der Reitvogel ist in Eurer Hand.
Auf seinem Rücken galoppiert Ihr flott durch die Science-fiction-Welt und seid vor Angreifern geschützt. Doch Vorsicht: Sobald Ihr absteigt, flüchtet der gelbe Vogel zurück in seine Heimat und Ihr steht wieder allein da.
Doch das ist nicht der einzige Nutzen des Vogellock-Items: Ganz nebenbei erhöht der "Cocobo Lure" Euren Glückswert im Statusmenü um eine Einheit.





Auf der Farm kauft Ihr den "Cocobo Lure", mit dem Ihr an markierten Stellen die Reitvögel im Kampf fangt.



Rätselhafter Flashback: Nach der Vorgeschichte müßtet Ihr und Eure Freundin eigentlich tot sein.

paar Kämpfen aufstocken, ganz nebenbei sammeln Eure Helden massig Erfahrungspunkte und putzen in künftigen Auseinandersetzungen die Gegner locker vom Bildschirm. Mit etwa 8.000 bis 10.000 Goldstücken (Gils) seid Ihr dem Feind überlegen: In den MAN!AC-Schlachten war eine Kombination aus Katapulten und Angriffssöldnern erfolgreich: Mehrere Pfade führen den Berg hinauf (Bild ganz rechts), oberhalb der Wegkreuzungen postiert Ihr Eure Katapulte. Nachdem Ihr den Schußwinkel auf die Mitte des Weges ausgerichtet habt, stellt Ihr Eure Soldaten kurz über den Einschlagspunkt der Geschosse und wartet auf die heranstürmenden Kampfmechs. Diese müssen vor Euren Söldnern stoppen, werden niedergemetzelt und gleichzeitig über die Köpfe Eurer Einheiten hinweg beschossen. Den Spielstand speichert Ihr entweder in der Oberwelt oder an festgelegten Savepoints, die durch ein blinkendes Fragezeichen markiert sind. Hier schlagt Ihr obendrein Euer Nachtlager auf und sammelt Kräfte für kommende Aufgaben. Die Speicherpunkte sind großzügig verteilt, den nützlichen Ether zum Auffrischen der Magiepunkte erhaltet Ihr von Anfang an im örtlichen Itemshop. *oe*

Unser Test basiert auf der finalen englischen Version. Die PAL-Fassung ist inhaltsgleich und erscheint komplett eingedeutscht im November.



SPIELSPASS **90%**

HERSTELLER	Square
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	79%

Prunkvolles Render-Rollenspiel mit dramatischen FMV-Sequenzen, dichter Handlung und massig Action- und Strategieeinlagen.



Schafft es eine feindliche Einheit bis auf die Bergspitze, müßt Ihr selbst zum Kampf antreten.



Schießt mit den Katapulten genau vor die Füße Eurer Söldner: Dort müssen die Feind stoppen und sind dem Beschuß ausgeliefert.



Echtzeitstrategieschlacht um einen Rebellenstützpunkt: Postiert Eure Söldner an den Wegkreuzungen und vergeßt nicht den Pfad ganz rechts!

Entwickler: Studio E, USA

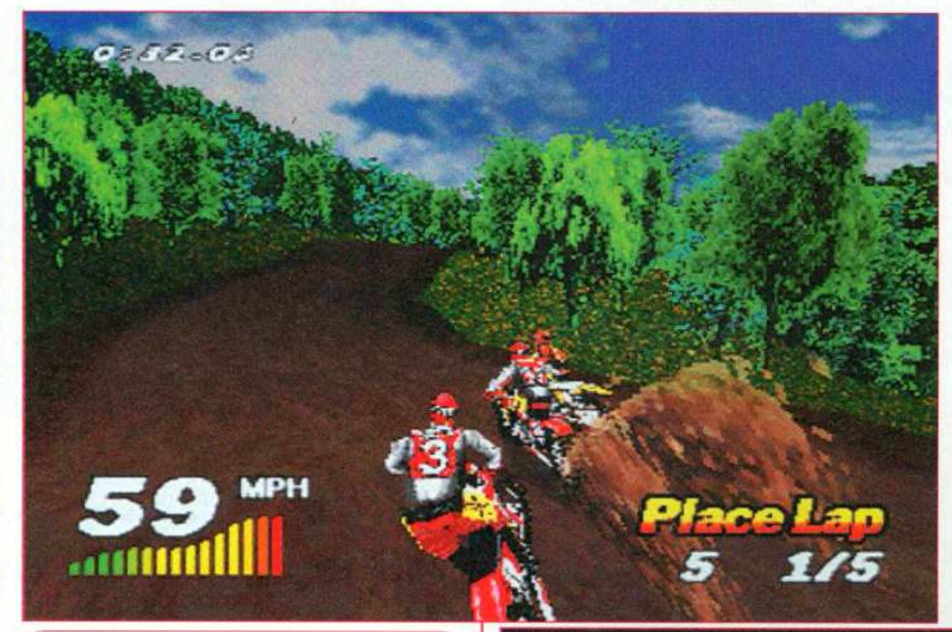
VMX Racing

Vier Rennställe heuern an. Die Unterschiede in Geschwindigkeit und Beschleunigung ihrer unterschiedlichen Motorräder sind nur marginal. Im Rennen selbst ist die Wahl des Bikes eher nebensächlich: Schon ein falsch plazierter Sprung ist entscheidender als die dezenten Leistungsdifferenzen.






Keine Aufrüstung, keine wesentlichen Unterschiede: Das "VMX"-Quartett.



Kontakt mit Gegnern habt Ihr im Gelände nur selten: Schon ein einzelner Crash wirft Euch weit zurück!



Erstaunlich: Im vertikalen Duell bleibt die Bildrate fast ebenso hoch wie im Einspieler-Modus!

PS Der holprigste Wettkampf, seit es Cross-Maschinen gibt: "VMX Racing" katapultiert Euch auf das Siegertreppchen oder direkt ins Krankenhaus. Vier Rennställe, allesamt mit unterschiedlich fixen Bikes in der Garage, buhlen um Euer fahrerisches Talent. Anfänger machen sich in der 125-ccm-Klasse mit der Offroad-Steuerung vertraut, ehe sie sich in die dezent schnellere 250-ccm-Liga wagen – Aussehen sowie Handling Eurer Maschine bleiben dabei allerdings gleich.

Als einer von acht Teilnehmern des VMX-Wettbewerbs geht Ihr auf sechs Strecken an den Start, Profis ignorieren die zum Üben bestens geeigneten Einzelrennen und schreiben sich gleich in der Saisonveranstaltung ein: Sechs Rennen fahrt Ihr in Folge, zwischendurch speichern ist gemeinerweise nicht erlaubt. Auf den mit Sprungschanzen, 180-Grad-Kurven und S-Kombinationen gespickten Enduro-Geländestrecken ist absolute Bike-Beherrschung Pflicht. Dabei fordern die engen Stadion-Läufe durch ihre wilden Sprünge viel Sensibilität beim Gasgeben, während die ausladenden Wettbewerbe in freier Natur durch längere Geraden eher für spurtstarke Maschinen geeignet sind. Durch Gaswegnahme steuert Ihr um enge Haarnadelkurven, rechtzeitiges Bremsen vor einer Schanze bewahrt Euch vor dem unkontrollierten Abflug in die Begrenzungszäune. Seid Ihr gerade fliegend unterwegs, vollführt Ihr spielerisch sinnlose Tricks wie eine Seitenlage. Schlingert Ihr nur einige Zentimeter zu weit ins Kiesbett, stürzt Euer Biker ohne Abfangmöglichkeit in den Dreck und muß etliche Kontrahenten vorbeiziehen lassen. Nach dem Rennen läßt eine Wiederholung das harte Geschehen nochmals Revue passieren. Zwei menschliche Spieler sparen sich das Kopf-an-Kopf-Gedrängel mit CPU-Fahrern im Normal-Modus und duellieren sich im wahlweise horizontal oder vertikal gesplitteten Bildschirm. Der Bildaufbau ist im Gegensatz zum Einspieler-Modus deutlicher sichtbar, ruckelig ist "VMX Racing" aber auch dort.

Während der Action jaulen unablässig die Hardrock-Gitarren: Wer diese Art von 08/15-Musik nicht mag, hat im Offroad-Zirkus schlechte Karten... *cb*



Gedränge in der Arena: Statt fahrerischem Können sichern Euch gezielte Sprünge den Sieg im Stadium.



Die Trick-Option (R-Tasten) belohnt Euch mit einem Sprachsample, hat aber sonst keine spielerischen Auswirkungen.



Über den Wolken: Hohe Sprünge sind die wenigen Lichtblicke im eintönigen Motocross-Alltag.

! Ihr drückt fast pausenlos auf's Gaspedal und lenkt ansonsten nach links und rechts: Im rucklligen Renngeschehen zählt nur die Reaktion. Die eigentliche Erwartung an ein Motocross-Spektakel, nämlich gefühlvolles Spiel mit dem Gaspedal, um nicht aus einer schlammigen Kurve zu rutschen, wird nicht einmal ansatzweise eingelöst. Es gibt keinerlei Interaktion mit Fahrbahnbelägen, und die kühnen Sprünge allein langweilen Euch schon nach wenigen Minuten. Der Unterhaltungswert steigt ein wenig im Split-Screen, doch leider sind nur zwei Maschinen am Start. Die Soundkulisse ist eine Frechheit: Nervige Hardrock-Gitarrensoli beleidigen das Ohr, selbst Fans solcher Sounds werden schon nach kurzer Zeit aus dem Wohnzimmer gescheucht. Fazit: Für anspruchslose Cross-Fans ein ultra-simples Vergnügen, Profi-Biker treten hier nicht an.



Christian Blendl



SPIELSPASS 52%

HERSTELLER: Playmates
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 57%
SOUND: 47%

AB 6

Rucklige Motocross-Simulation ohne spielerische Kniffe: Schon nach kurzer Zeit langweilt das monotone Gerase.

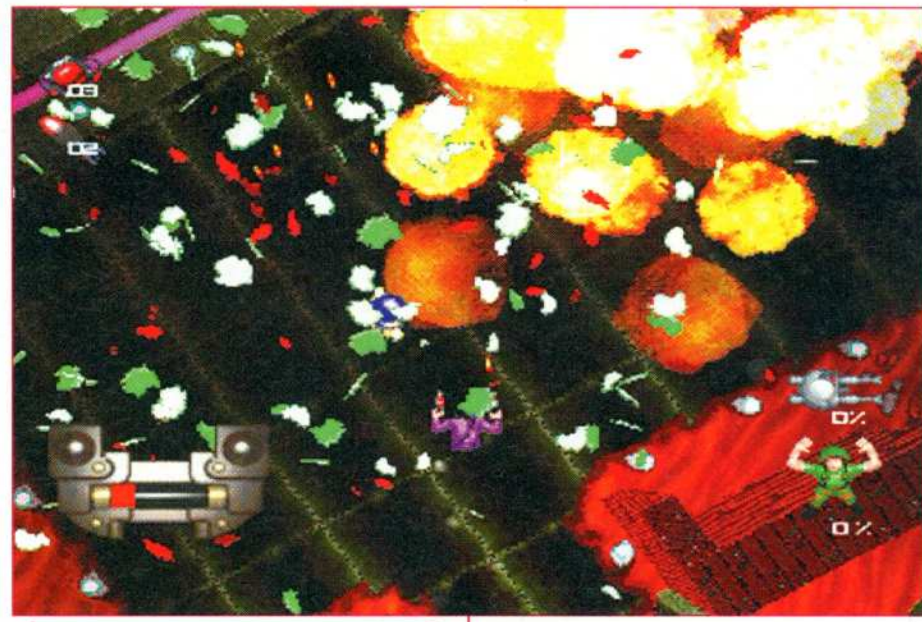
Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Machine Hunter

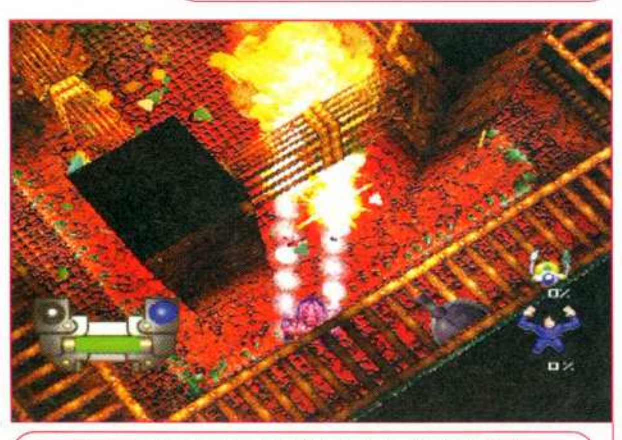
Als Söldner der Zukunft braucht Ihr Euch um den Hightech-Nachschub an der Front keine Gedanken zu machen. Durch Besetzung kampfunfähiger Droiden marschiert Ihr nicht nur stiefelschonend und schnell durch die Einsatzzone, sondern habt auch Abwechslung, was Art und Effektivität Eurer Waffen angeht: Im Panzer eines Spinnendroiden durchlöchert Ihr Wachsoldaten bis zum blutigen Exodus mit Maschinenkanonen, mit bulligen Cyber-Fahrzeugen spuckt Ihr dagegen zielsuchende Lenkraketen in angreifende Riesenkäfer. Geht Euer Energievorrat trotz gelegentlicher Zusatzkapseln zur Neige, seht Ihr Euch nach einem neuen Wirts-Mech um: Durch Blitze erkennt Ihr, wenn ein geschwächter Gegner reif zum Entern ist.

Die Krisenherde der Zukunft sind alte Stollen, Panzerlager und Fabrikhallen, die durch zahllose Treppen, Verbindungsstollen und Teleporter an Irrgärten erinnern. Euren Helden steuert Ihr aus der Vogelperspektive durchs Gefecht und sucht nach Kriegsgefangenen, versteckten Schaltern und anderen Missionszielen. Diese werden Euch am unteren rechten Rand angezeigt: Bevor nicht alle Ziele blinken, braucht Ihr Euch gar nicht zum Ausgang zu bemühen!

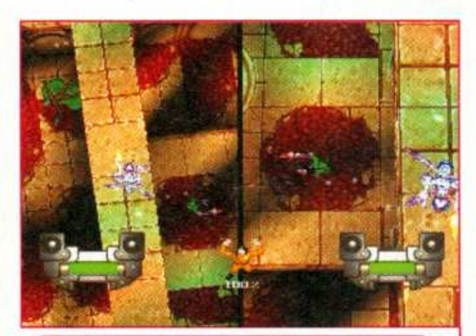
Im Optionsmenü wählt Ihr zwischen rotierender Ansicht (Euer Sprite blickt immer nach oben) oder der ausschließlich scrollenden Perspektive, bei der sich der Held selbst dreht. Mit den Symboltasten schießt Ihr beliebig in mehrere Richtungen: So feuert Ihr mit dem Dreieck-Knopf nach vorne, die Viereck- und Kreis-Knöpfe bestreichen dagegen Widerstandsnester rechts und links von Euch mit Laserstrahlen. Habt Ihr im Effekt-Overkill von Leuchtfeuern, herumfliegenden Trümmern und explodierenden Munitionskisten einige Hallen gesäubert, wagt Ihr zur Orientierung einen Blick auf die drehbare Karte, die Euch die Position des nächsten Ziels und des Ausgangs verrät. Nach Erreichen des Exits werden Punkte abgerechnet und gefundene Geheim-Abschnitte angezeigt, ein Paßwort erlaubt den Neueinstieg im aktuellen Kriegsgebiet. Vorsicht: Ihr habt nur wenige Continues! *cb*



Selbst ohne Roboterhülle schießt Ihr alles kurz und klein. Haltet trotzdem umgehend Ausschau nach Droiden!



Mit Lenkraketen verwandelt Ihr jedes Gebiet in ein flammendes, rauchendes und explodierendes Inferno.



Zwei Söldner ballern im Split-Screen zugleich: Die Grafik bleibt flüssig, doch die Übersicht fehlt.



Das einführende Briefing erklärt Euch kurz die Mission: Erst nach dem Erreichen aller Ziele dürft Ihr per Exit verduften.

"Wo ist der Ausgang?" fragt sich der "Machine Hunter"-Veteran bei jeder Mission mehrere Male. Die Karte erlaubt zwar das Scrollen durch die immens großen Abschnitte, dafür ist sie nicht zoombar und leidet unter der Komplexität zahlreicher Treppen, Teleporter und Stege.





Oben die einstellbaren Karten-Optionen, ganz oben die verwirrende Gesamtansicht im Drahtgitter-Look.



Schneller voran: Durch Berührung schlüpft Ihr in den Feind-Droiden.



SPIELSPASS 78%

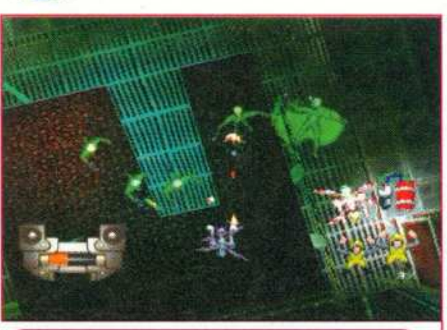
HERSTELLER	MGM
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	85%
SOUND	72%

Action-Inferno ohne technische Schwachstellen, doch eine mangelhafte Karte erschwert die Übersicht.

AB 16

Im Grunde ist "Machine Hunter" ein endloses Herumgelatsche in riesigen, verschachtelten Fabrik- und Freiluftkomplexen: Bis Ihr alle Gefangenen befreit habt, vergeht oft mehr als eine halbe Stunde pro Abschnitt. Auch das "Transformieren" ist unspektakulär. Das Spielkonzept ist also ein rechter Langweiler, die dadurch entfesselte Action ist allerdings dermaßen überdreht und technisch so grandios dargeboten, daß ich länger als gedacht spielte. Raketen und Laser prasseln im Dutzend auf Euch nieder, Fässer explodieren in tausend Teile, hervorragende Lichteffekte tauchen die Szenerie in rötliche Farbtöne und die Grafikroutine läuft ohne Murren oder Stottern. Leider frustet oft das Suchen nach dem letzten Missionsobjekt, weil die Gitternetz-Karte arg unübersichtlich ist. Trotzdem: Ein derbes Highlight für Action- und Splatterfans!

Christian Blendl



Splatter-Tanz: Die Wächter schießt Ihr gnadenlos über den Haufen – was bleibt sind grüne Blutpfützen.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant.



Entwickler: Sculptured Software, USA

NHL Breakaway

PS Acclaim wagt sich auf gefährliches Terrain – diesmal schicken sie jedoch keinen Großwildjäger in den Dino-Dschungel, sondern die komplette NHL-Clique auf's Glatteis. Für die Premiere von „NHL Breakaway" hat man sich nicht lumpen lassen, sind die Optionen doch glatt umfassender als bei der profilierten Konkurrenz. Mit Hilfe von zwei Dutzend Parametern stellt Ihr auf Arcade- oder Simulations-Modus, probt den Penalty-Shootout und durchlebt eine komplette NHL-Saison samt Playoffs. Die nordamerikanischen Profi-Teams sind mit (witzig animierten) Logos, allen Spielern inklusive Bildchen und Statistik sowie vielfältigen Spieltaktiken vertreten. Als Bonus könnt Ihr sogar Nationalmannschaften inklusive der (ziemlich schlapp bewerteten) deutschen Truppe anwählen.

Nach einer Kamerafahrt durch's Stadion und dem Erklingen der Nationalhymne steht der erste Bully an: Bis zu acht menschliche Spieler suchen sich ihre farblich gekennzeichneten Kufen-Cracks und machen sich mit der schnell begreifbaren Steuerung vertraut. Alle Tasten sind belegt, gänzlich ungewöhnliche Manöver jedoch nicht verfügbar. Dafür könnt Ihr einen Schuß antäuschen, abtropfen lassen, eine Direktabnahme befehlen und natürlich checken. Letzteres führt gelegentlich zu einem Boxkampf, der vor allem bei übermüdeten Spielern auftritt. Ein Energiebalken gibt Euch jederzeit Aufschluß, in welcher Verfassung Eure Spieler gerade sind. Damit Ihr bei dem rasanten Spielverlauf die Übersicht behaltet, könnt Ihr auf Wunsch den Puck mit einem Heiligenschein erleuchten, die potentielle Schuß/Paß-Richtung anzeigen lassen und die Puck-Bewegungen mit einem Lichtschweif verzieren. Dank Polygon-Optik stehen Euch (via Pause-Menü) etliche Blickwinkel zur Verfügung, in der komfortablen Wiederholung könnt Ihr gar beliebig zoomen und rotieren. *mg*



Nahaufnahme: "NHL Breakaway '98" verzaubert mit der besten 3D-Optik aller 32-Bit-Eishockey-Simulationen.



Viele kleine Details machen Freude: Rechts oben wird gerade die Schußgeschwindigkeit angezeigt.



Gelegentlich eingeblendete Infos und Mini-Statistiken würzen den Spielverlauf und motivieren zusätzlich

Neben den Standard-Optionen haben sich die Entwickler von "NHL Breakaway" auch einige innovative Features einfallen lassen. So schaut Ihr Euch auf einem Kalender die Saison-Planung an und wählt die Partien aus, die Ihr selbst spielen wollt. Den Rest übernimmt auf Wunsch der Computer. Hier seht Ihr auch die Bonus-Punkte, die Ihr Euch im Lauf



Terminplanung deluxe: Hier seht Ihr die Monatsplanung Eures Teams.

der Zeit erarbeitet. Damit fördert Ihr unter anderem den Nachwuchs oder engagiert bis zu vier Trainer (Bild unten).







Fünf Spielgeschwindigkeiten stehen zur Wahl: Kommt Ihr selbst auf der langsamsten Stufe nicht mit, betrachtet Ihr Bild für Bild in der Wiederholung.

Bereits mit ihrem ersten Eishockey überflügelt Acclaim die Konkurrenz: Insbesondere Präsentation und Optionsvielfalt sind überragend. Dazu kommt die technisch beste 3D-Optik, die ich je in einem 32-Bit-Eishockeyspiel gesehen habe. Traumhafte Animationen, detaillierte Super-Zooms und sinnvolle Puck-Verschönerungen locken selbst Antisportler vor den Bildschirm. Auch die liebevollen Details wie Energiebalken und Mini-Statistiken während des Matches zeugen von der Hingabe der Entwickler. Allenfalls der Spielverlauf ist manchmal etwas hektisch – wir empfehlen anfangs die "Slowest"-Einstellung. Die Steuerung ist schnell kapiert, coole Paß/Schuß-Combos erfordern jedoch Übung. „NHL Breakaway" ist ein wunderschönes Eishockeyspiel, an dem die 98er-Editionen von „NHL Hockey" und „NHL Powerplay" heftig zu knabbern haben.

Martin Gaksch



SPIELSPASS 88%

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 83%
SOUND: 72%

In jeder Beziehung erstklassige Eishockey-Simulation mit Options-Overkill, 3D-Power und Langzeit-Faszination.

AB 6













Acclaim hat an jede erdenkliche Option gedacht und diese übersichtlich-dynamisch präsentiert. Auf dem Bild ganz links bewerben sich gerade ein paar Trainer – nette Idee!

Andere Versionen
Umsetzungen für Saturn und Nintendo 64 sollen Ende des Jahres bzw. Anfang '98 erscheinen.

Fantastic Four



Laser-Angriff aus dem Hintergrund: Der fiese Dämon nimmt Euch mit scharfem Blick aufs Korn.



Invasion der Ufos: Um den "Moleman" aus seinem Flieger zu locken, bewerft Ihr ihn mit seinem Fußvolk. Richtet Euch immer senkrecht oder waagerecht auf seine Position aus.







Auf den Straßen herrscht das Recht des Dauerfeuer-Daumens: Die Specials ziehen den Schleimhaufen und Teufeln kaum Energie ab und funktionieren nur gelegentlich.

PS Randale im Hauptquartier der Marvel-Helden: Der Profigangster Dr. Doom will die Weltmacht an sich reißen.

Damit ihm das gelingt, muß er jedoch erst die Mutanten-Clique "Fantastische Vier" (Mr. Fantastic, The Thing, Invisible Woman & Human Torch) beseitigen. Diese stehen schon mit geballter Faust zum Kampf bereit und haben zusätzlich die grün schimmernde She-Hulk als Verstärkung angefordert. Damit hat Dr. Doom nicht gerechnet, der Feigling versteckt sich hinter fünf schwerbewachten 3D-Levels.

Nehmt Ihr den Kampf alleine auf, könnt Ihr drei Comic-Kumpane als stupide Mitläufer vom Computer steuern lassen. Mit einem Vierspieler-Adapter übernehmen Freunde den Begleitschutz: In den gammligen Hinterhöfen von New York, den Schleim-Landschaften von Sub Atomica und den pitschnassen Straßen von Atlantis fallen Euch grunzende Steinmonster, atomare Fleischberge und pummelige Teufelchen an, die Ihr aus zoomender Seitenperspektive mit Dauerfeuer-Hieben und je vier Laser- und Stampfspecials aufmischt. Den Gegner am Kragen packen und bearbeiten (wie z.B. in "Dynasty Wars 2") könnt Ihr nicht, dafür sind die Zeigefingertasten mit Würfen in alle vier Himmelsrichtungen belegt. Diese benötigt Ihr spätestens bei den monströsen Endgegnern, denen Schläge nichts anhaben. Da schräge Würfe Eure Helden überfordern, müßt Ihr immer horizontal oder vertikal auf den Obermotz ausrichten.

Alle paar Abschnitte wird der erste Spieler in den Stadtpark gebeamt, wo er gegen andere Helden wie Hulk oder den Silversurfer antritt. Auch Angriffen aus dem Hintergrund müßt Ihr standhalten: U.a. beschießt Euch ein riesiger Dämon mit seinen Laseraugen. *oe*

In den Ladepausen ist keineswegs Däumchendrehen angesagt: Da pro Level mehrmals geladen wird, hat Probe ein minimalistisches Vierspielerrennen (siehe Bild) in "Fantastic Four" eingebaut. Per Button gebt Ihr Gas und feuert auf die Mitspieler. Eine Statistik zeigt die gefahrenen Runden an.

! Trotz des Vakuums an 32-Bit-Prügelscrollern solltet Ihr die "Fantastic Four" mit Vorsicht genießen: Während die Landschaften und Stadtkulissen mit Zooms und Kameraschwenks überraschen, spielt sich im Vordergrund ein undurchschaubares Handgemenge ab. Vier Spieler und bis zu ein Dutzend Gegner stehen sich gegenseitig im Weg, verdecken die Sicht auf hintere Personen und stürzen das Spiel in Ruckelanfälle. Nach jedem Special steckt Ihr Hiebe ein und bleibt deshalb beim öden Dauerfeuer-Combo. Die spaßigen Combo-Grabs des Genrekollegen "Final Fight" wurden durch plumpe Würfe ersetzt, wodurch der Keilerei jede Kampfästhetik fehlt. Obendrein sind die Akteure ziemlich pixelig, statt einem Gesicht hat Mr. Fantastic nur einen rosa Klecks mit einem Loch als Auge. Da reißen auch die groovigen Jazzsounds nichts heraus.

Oliver Ehrle

SPIELSPASS 60%

FANTASTIC FOUR – PRESS START

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	65%

"Final Fight" für Superhelden: Anstrengendes Dauergeprügel, in dem selbst Marvel-Fans die Übersicht verlieren.

AB 16



Alle paar Levelabschnitte überfällt Euch ein anderer Marvelheld: Nur Spieler 1 tritt dabei zum Kampf an.



Keine Zeit für eine Puderpause: Im Spiegelsaal wird Euer Antlitz hundertfach wiedergegeben.



Achtet auf die Greifarme des Tentakelmonsters: Seine Hiebe kosten Euch viel Energie.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Slippery Snake, USA • **Produzent:** Byron Nilson, Martin Alltimes • **Design:** Byron Nilson, Steve McFarlene, Dan Cook • **Programmierung:** John Smedley, Alex Davis, Chris Coupe • **Grafik:** Ken Hall, Mark Hazelton, Dan Cook • **Sound:** Paul Hodson

Rosco McQueen



Oje: Rosco soll das Feuer löschen, Droiden zerhämmern und die brüllende Geisel retten. Womit soll er anfangen?



Aufzüge und Trampolins führen Rosco zu versteckten Stegen, auf denen sich leckere Snacks befinden!

Hunger im Einsatz: Selbst ein waschechter Superheld braucht mal 'nen Snack.

Wasser braucht Rosco nicht zum Durst-, sondern zum Feuerlöschen!

Rosco futtert vom Kirschlolli über Cola bis zu Cornflakes alles, was die Vorratskammern der Wolkenkratzer hergeben. Auch Wasserreserven sind heißbegehrt und immer knapp: Durch Klimmzüge



Alles drin: Auf Wunsch plaudert Rosco auch in Spanisch!

erreicht der blonde Löscher den Tank-Nachschub. Übrigens: Die größten Nahrungs-Vorräte sind abseits des Weges gut versteckt...

PS Wenn Hochhäuser lichterloh brennen und die eingeschlossenen Zivilisten verloren scheinen, schlüpft der blonde Superlöscher Rosco in seinen hitzefesten Anzug: Der smarte Draufgänger arbeitet sich furchtlos durch lodernde Gebäude, bis auch der letzte Brandherd abgesichert ist.

Roscos ersten Einsatz blockieren allerdings wild zündelnde Roboter: Bösewicht Sylvester T. Square will den XS-Wolkenkratzer in ein Häufchen Asche verwandeln! Ihr steuert den Retter in der Not durch Echtzeit-Polygonräume, die durch Brandschutztüren voneinander getrennt sind. Erst wenn Ihr per Wasserstrahl alle Brände gelöscht und mit Eurer Axt sämtliche Blech-Pyromanen vermöbelt habt, dürft Ihr den nächsten Raum betreten. Hört gut auf die akustischen Hinweise Eures fliegenden Begleit-Droiden: Er kündigt Euch mit weiblicher Stimme aufkeimende Brandherde genauso an wie akute Wasserknappheit und auf Hilfe wartende Bürger. Die armen Bewohner sind oft in versteckten Nebenräumen gefangen und brüllen nach Leibeskräften um Hilfe. In Blechspinden, die Ihr per Axt öffnet, findet Ihr wertvolle Wasserkanister und nahrhafte Snacks, die Rosco's Gesundheitsanzeige auffüllen: Die streunenden Droiden hauen schon mal mit Baseballschlägern und Blitz-Attacken zu! Demolierte Sicherungskästen aktivieren Lifts und Schiebetüren, die Euch weitere Pfade in den verschachtelten Stockwerken ebnen. Seitenräume und höhergelegene Blechstege (die erreicht Ihr nur per Trampolin) entpuppen sich meist als Cornflakes- und Wasserlager.



Habt Ihr genug Wasser, treibt Ihr die Roboter statt mit der Axt durch feuchte Fontänen in den Kurzschluß!

Per "Select"-Knopf werft Ihr einen Blick auf die Karte, denn Übersicht ist lebenswichtig. Jede brennende Kiste erhöht die Temperatur im Gebäude, bei kritischer Hitze habt Ihr genauso versagt wie bei Stürzen in den Keller. Nützliche Extras erleichtern Euch den Kampf gegen Feuer und Roboter. Mit Wurfäxten beharkt Ihr die Blechköpfe aus der Distanz, Wasserbomben dagegen löschen hartnäckig wiederaufflammende Brandherde. Nach jeder Etage erhaltet Ihr eine Übersicht über gefundene Geheimräume, gerettete Geiseln sowie ein Paßwort: Von der Wäscherei ganz unten bis zur Spitze des XS-Towers ist's ein langer, heißer Weg! *cb*



Geisel gerettet: Durch Rosco's Berührung saugt Euer Hilfsdroide den Zivilisten aus der Gefahrenzone.





Ansichtssache: Meist seht Ihr Rosco von hinten, doch in engen Räumen wandert die Kamera flüssig nach oben.

Das Kind im Manne jubiliert, wenn Ihr den züngelnden Flammen mit Eurer Wasserkanone zu Leibe rückt: Hier darf man einen Kindheitstraum ausleben und als tollkühner Feuerwehrmann Leben retten. Dank mehrfacher Zielsetzung habt Ihr alle Hände voll zu tun: Droiden zerdeppern, Geiseln befreien, Löschen, Energie- und Wassernachschub organisieren sowie Geheimräume suchen. Die Grafik ist für ein 360-Grad-Spiel erfreulich sauber, doch manchmal nicht ganz flüssig. Ein echtes Manko sind die fehlenden Rücksetzpunkte und die aufgesetzt wirkenden Sprachsamples: Ersteres frustet durch häufigen Neustart, letzteres nervt durch endlose Satz-Wiederholungen ("Schau mal auf die Karte, Rosco!"). Mir hat's sehr gut gefallen, und hitzefeste Feuerwehr-Fans sollten auf jeden Fall bei der Brandbekämpfung mithelfen!

Christian Blendl

SPIELSPASS 75%

Rosco McQueen

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	59%

Feucht-fröhliche Feuerwehr-Action im 360-Grad-Polygon-Hochhaus: Cooler Typ löscht heißes Feuer!

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Formel 1 97* 96,95 ☎ 0531/24460-60

Sony-Playstation

Titel	Preis
4-4-2 Fußball	79,95
Ace Combat 2	* 79,95
Adidas Power Soccer Int.	79,95
Agent Armstrong	* 79,95
Alien Trilogie	49,95
Ball Blazer Champions	* 84,95
Baphomets Fluch	79,95
Baphomets Fluch 2	* 79,95
Batman & Robin	* 74,95
Battle Arena Toshinden 3	* 79,95
Battle Sport	* 74,95
Battle Station	79,95
Beast Wars	* 79,95
Bedlam	* 89,95
Bleifuß 2	* 72,95
Broken Helix	* 89,95
Bubble Bobble 2	* 72,95
Bubsy 3D	* 89,95
Bushido Blade	* a.A.
Bust-a-Move 3	* 59,95
Colony Wars	* 79,95
Command & Conquer	94,95
Command & Conquer 2	* 94,95
Cool Boarders	79,95
Crash Bandicoot	99,95
Crash Bandicoot 2	* 79,95
Creation	* 79,95
Crow: City of Angels	79,95
Crypt Killer	89,95
D	49,95
Darklight Conflict	79,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	89,95
Discworld 2	* 79,95
Disruptor	49,95
Dungeon Keeper	* 79,95
Excalibur	89,95
Exhumed	79,95
Fade to Black	49,95
Fantastic Four	* 74,95
Fatal Fury	* 72,95
FIFA Soccer 96	49,95
FIFA Soccer 97	59,95
Final Fantasy VII	* 96,95
Final Fantasy VII US-Vers.	*139,95
Formel 1	* 39,95
Formel 1 97	* 96,95
Frogger	* 79,95
Gex - Enter the Gecko	* 74,95
G-police	* 94,95
Grid Run	* 79,95
Heavens Gate	* 79,95
Hercules	* 79,95
Herks Adventure	* 84,95
Independance Day	79,95
International Moto X	84,95
Int. SuperStarSoccer Deluxe	79,95
Int. SuperStar Soccer Pro	89,95
Jet Rider	72,95
John Madden NFL 98	* 79,95
Kurushii	* 72,95
Legacy of Kain	79,95
Little Big Adventure	79,95
Lost World. Jurassic Park	* 79,95
Magic the Gathering	* 74,95
Mass Destruction	* 79,95
MDK	* 82,95
Mechwarrior 2	87,95
Micro Machines 3.0	89,95
Monopoly	* 79,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer	* 79,95
Nascar Racing 97	* 87,95
NBA Hangtime	* 79,95
NBA In The Zone 2	89,95
NBA Live 97	59,95
Need for Speed	* 49,95
Need for Speed 2	79,95
NHL 98	* 79,95
NHL Breakaway 98	* 74,95
NHL Hockey 97	59,95
NHL Powerplay Hockey 98*	79,95
Nightmare Creatures	* 79,95
Nuclear Strike	* 79,95
Oddworld - Abe´s Oddysee*	79,95
Overblood	79,95
Overboard	* 79,95
Pandemonium	79,95
Pandemonium 2	* 74,95
Perfect Weapon	79,95
Porsche Challenge	72,95
Power Rangers Pinball	* 89,95
Powerslide	* 79,95
Psychic Force	74,95
Rage Racer	89,95
Rally Cross	89,95
Rapid Racer	* 72,95
Ray Tracer	* 72,95
Raystorm	* 72,95
Rebel Assault 2	94,95
Reboot	* 79,95
Resident Evil	79,95
Resident Evil 2	* 79,95
Resident Evil Directors Cut*	79,95
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution	* 39,95
Risiko	* 79,95
Road Rage	* 82,95
Road Rash	49,95
Robotron "X"	* 79,95
Rosco McQueen	* 79,95
SimCity2000	79,95
Soul Blade	89,95
Soviet Strike	79,95
Speedster	79,95
Spider	79,95
Suikoden	89,95
Sup.Puzzle Fighter 2 Turbo	64,95
Syndicate Wars	79,95
Tekken	39,95
Tekken 2	79,95
Tenka	89,95
Tiger Shark	* 79,95
Time Crisis	* 89,95
Tobal Nr.1	79,95
Tomb Raider	79,95
Tomb Raider 2	* 79,95
Total NBA 97	72,95
Transport Tycoon	* 89,95
Trash It	* 82,95
Twisted Metal 2	79,95
Vandal Hearts	89,95
Virtual Pool	74,95
V-Ralley	79,95
Warcraft 2	* 79,95
Wing Commander 4	79,95
Wing Over	* 79,95
Wipe Out	39,95
Wipe Out 2097	89,95
Worms	49,95
Wreckin Crew	* 89,95
WWF In Your House	74,95
X-Com	79,95
Xevious 3D	72,95
Z	* 72,95

Zubehör	Preis
Analog Joystick Sony	109,95
Analog-Controller Sony	49,95
BOOT-PIC PAL/NTSC	39,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	29,95
Euro-Scart-Kabel Sony	69,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	39,95
Lenkrad m. Pedalen	129,95
Link-Kabel	29,95
Link-Kabel PSX-PC	79,95
Link-Kabel Sony	39,95
Memory Card 120 Blocks	49,95
Memory Card 360 Blocks	69,95
Memory Card Sony	39,95
Mouse Sony	49,95
Multi-Tap Sony	59,95
neGcon Sony	69,95
Playstation-Tasche incl. Contr. & Memory Card	89,95
Spec. Joystick Sony	99,95

Nintendo 64

Titel	Preis
Blast Corps *	109,95
Blast Corps US	179,95
Clayfighter 63 1/3 *	129,95
Dark Rift US	179,95
Extreme G *	129,95
FIFA64	89,95
Golden Eye US	179,95
Hexen64 *	129,95
Hexen64 US	179,95
Int. Superstar Soccer 64	149,95
MultiRacingChampionch. *	129,95
MultiRacingChamp. US	179,95
NBA Hangtime *	129,95
NFL Quaterback Club 98 *	129,95
Pilotwings64	109,95
Shadow of the Empire	129,95
Starfox 64 US	179,95
Super Mario 64	89,95
Super Mario Kart 64	89,95
Turok	129,95
Turok EV	129,95
War Gods *	129,95
Waverace 64	89,95
Wayne Gretzkys 3DHock.	*129,95
Adapter US-JP-Pal	49,95
Controller N64	49,95
Gamekiller	69,95
Memory Card 1 Meg	24,95
Memory Card 5 Meg	69,95
Pad-Verlängerung	19,95

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 12.- DM bei Nachnahmesendungen oder 8.- DM bei Vorkasse. Sendungen ab 300.- DM sind Versandkostenfrei. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30.- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit

* = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen
EV = engl. PAL-Version
US = US-NTSC-Version

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen abweichen!

Händleranfragen erwünscht.

Command & Conquer 2* 94,95

Oddworld Abe's Oddysee* 79,95

Resident Evil Directors Cut* 79,95

Pandemonium 2* 74,95

Tomb Raider 2* 79,95

Warcraft 2* 79,95



MieKro MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig
Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Nintendo 64 299,95

Titel		Preis
Blast Corps	dt	119,95
Goemon 3D*	dt	139,95
Intern. Superstar Soccer	**dt**	**139,95**
Mario Kart	dt	89,95
MultiRacing Champ.*	dt	139,95
NBA Hangtime*	dt	129,95
StarFox/LylatWars*	dt	139,95
Star Wars	dt	129,95
Turok	**e**	**129,95**
Wave Race	dt	89,95
Wayne Gretzky Hockey*	dt	129,95
S-VHS Kabel		29,95

PlayStation 299,95

Titel		Preis
Agent Armstrong*	**dt**	**89,95**
Andretti Racing	dt	79,95
Ball Blazer	dt	89,95
Burning Road	dt	59,95
Darklight Conflict	dt	89,95
Disruptor	**dt**	**49,95**
Exhumed	dt	89,95
Excalibur	dt	99,95
FIFA Soccer '97	**dt**	**59,95**
Int. Superstar Soccer Pro	dt	99,95
Little Big Adventure	dt	79,95
Legacy of Kain	dt	89,95
Lifeforce Tenka	dt	99,95
Lost Vikings 2	dt	89,95
Mass Destruction*	dt	89,95
Machine Hunter*	**dt**	**89,95**
Magic the Gathering*	dt	89,95
Mechwarrior 2	dt	89,95
Micro Machines V3	dt	99,95
Monster Trucks*	dt	99,95
NBA Hangtime*	dt	99,95
Need for Speed 2	dt	89,95
Nuclear Strike*	dt	89,95
Oddworld-Abe's Oddy.*	**dt**	**89,95**
Overblood	dt	89,95
Pang Collection*	dt	89,95
Pandemonium	dt	89,95
Perfect Weapon	dt	79,95
Porsche Challenge	dt	84,95
Rage Racer	**dt**	**99,95**
Rally Cross	dt	84,95
Ray Storm*	dt	94,95
Ray Tracer*	dt	94,95
Rebel Assault II	dt	99,95
Resident Evil	dt	99,95
Road Rage	dt	89,95
Samurai Showdown	dt	84,95
Sentient	e	99,95
Soulblade	dt	99,95
Soviet Strike	dt	89,95
Spider	dt	89,95
Star Gladiator	dt	69,95
Suikoden	da	99,95
Swagman	dt	89,95
Syndicate Wars	dt	89,95
Tempest X	dt	89,95
Tomb Raider	dt	89,95
Transport Tycoon	**dt**	**89,95**
Trash It*	dt	89,95
Vandal Hearts	da	99,95
V Rally	**dt**	**89,95**
VR Pool	dt	89,95
Warcraft 2*	dt	89,95
Wing Commander IV	**dt**	**89,95**
Wipe Out 2097	dt	99,95
Xevius 3D*	dt	84,95

Alien Trilogy, Bust a Move2, DestructionDerby, Fade to Black, FIFA96, NBA Live96, Rayman, RoadRash, RidgeRacer, Tekken, Tohshinden, TruePinball, WipeOut, Worms - alles für PSX je 49,95

Saturn

Titel		Preis
Andretti Racing	da	59,95
Bomberman	dt	99,95
Dragon Force*	da	99,95
Exhumed	dt	99,95
Fighters Megamix	dt	99,95
Formula Karts*	**dt**	**79,95**
Manx TT	da	99,95
Resident Evil*	da	99,95
Shining the Holy Ark	da	89,95
Sonic Jam	dt	89,95
Soviet Strike	dt	59,95
WWF Wrestlemania	dt	59,95

SuperNintendo

Titel		Preis
Kirbys Fun Pack	dt	119,95
Lufia	dt	119,95
Super Streetfighter 2	dt	69,95

Oddworld PlayStation 89,95*



...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich !
Ab 400 DM Ratenkauf möglich.

Für alle Neugierigen: Unsere neue Adresse ca. Ende September. Hermannstr. 214-216 im Kindl-Boulevard, U-Bhf Boddinstr. 250 qm!

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10,00 - 20,00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz

Händleranfragen sind willkommen.

Entwickler: Rare, GB

Blast Corps



Mit dem "Sideswipe" pulverisiert Ihr Häuserblöcke förmlich im Vorbeifahren: Auf Knopfdruck fahrt Ihr die seitlich angebrachten Hydraulik-Bumper aus – kaboom!

Um von einem Schauplatz zum nächsten zu gelangen, nehmt Ihr als umweltbewußter Crash-Pilot schon mal den Zug.

Vehikel-Vielfalt wird bei "Blast Corps" groß geschrieben: Im Spiel steuert Ihr insgesamt 14 verschiedene Fahrzeuge – von Minivans über Bulldozer bis zu Güterzügen und Schwerlastkrans. Unten seht Ihr auszugsweise acht Vehikel.















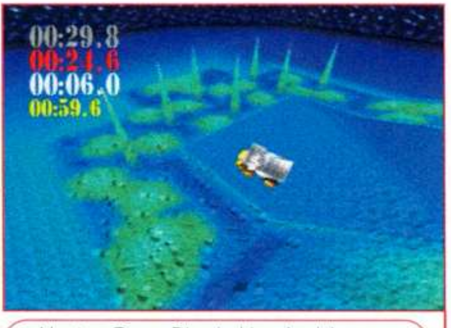


Castor-Gegner aufgepaßt: Wenn Euch schon die liebevoll bewachten Atommüll-Transporte der heutigen Zeit nicht passen, dann solltet Ihr mal die atomaren Kurierfahrten der nahen Zukunft betrachten. Die armen LKW-Fahrer mit der empfindlichen Fracht sind pixelgenau an die vorgegebene Route gebunden und dürfen selbst bei maximaler Gefahr nicht vom Weg abweichen. Dabei hat die Planungskommission mal wieder gepennt: Um ein paar Liter Sprit zu sparen, müssen die Lastwägen praktisch Luftlinie fahren – ganz egal, was zwischen Start- und Zielpunkt der Reise steht. Bei genauerer Betrachtung stellt sich heraus, daß Häuser, Flüsse und massig andere Hindernisse die Route säumen. Doch anstatt kurzfristig umzudisponieren, verpflichtet man einen Abbruchspezialisten und lädt zum „Destruction Derby". Ihr übernehmt die Rolle des Crash-Piloten und macht in über 60 Levels den Weg frei: Mit Hilfe von einem guten Dutzend Vehikeln zerdeppert Ihr so viele Gebäude, bis sich der Himmel vor lauter Explosionswolken aschgrau färbt. Versagt Ihr in Eurem hochdotierten Job, erlebt Ihr eine virtuelle Detonation ganz anderer „Qualität". Damit es nicht so weit kommt, haben die englischen Rare-Entwickler tief in die Trickkiste gegriffen: Je nach Level wählt Ihr aus ein bis acht Fahrzeugen, die jeweils andere Eigenschaften haben und taktisch einzusetzen sind. Während der Bulldozer alles zerbröselt, das vor seine Schaufel kommt, müßt Ihr mit dem wendigen Backlash-LKW rückwärts in die Gebäude donnern, um sie zur Explosion zu bringen. Mit dem Düsen-Mech stampft Ihr wiederum von oben auf die Zielobjekte, als Pilot eines futuristischen Kampf-Trikes feuert Ihr haufenweise Missiles durch die Gegend. Vergessen wir auch nicht den wendigen Sport-Buggy, der sich am liebsten von Hügeln herab frontal in die Gebäude stürzt, sowie den Donnerfaust-Roboter, der sich mit Purzelbäumen seinen Weg bahnt. Habt Ihr Euch „Blast Corps" als pure Zerstörungsorgie ohne tieferen Sinn vorgestellt, seid Ihr eindeutig auf dem Holzweg: Erfolg sichert Ihr Euch nicht nur durch den geschickten Einsatz verschiedener Vehikel, sondern auch durch cleveres Kombinieren. Die Levels sind unterschiedlich komplex und setzen jeweils andere Schwerpunkte: Mal überwiegt die Action, mal sind eine Handvoll zusammenhängende Puzzles zu lösen, die den strategischen Einsatz von Kränen, Zügen und Container-Schiffen erfordern. Außerdem werden die Atom-Missionen durch Rundkurs-Rennen mit aufgemotzten Mini-Vans, Polizeiwägen sowie Muscle-Cars aufgelockert: Hier gilt es, rechtzeitig nach mehreren Runden die Ziellinie zu überqueren – was oft nur mit Abkürzungen und anderen Kniffen möglich ist. Weiterhin überrascht man Euch mit Geschicklichkeits-Leveln, in denen feinfühliges Manövrieren angesagt ist, um beispielsweise auf hoher See schwebende Glaskugeln zu zermalmen oder tief im Lava-Vulkan positionierte Plattformen zu treffen.

Nun kennt Ihr die Hauptmissionen der Spielstufen, doch verlangt man von Euch weitere Glanztaten: Ist der Weg für den

Auf ein Neues beweisen die Rare-Entwickler ihr goldenes Spieldesgin-Händchen: "Blast Corps" ist eine äußerst motivierende Mischung aus fordernden Geschicklichkeits-Prüfungen, knackigen Rätsel-Elementen und entspannenden Rennspiel-Intermezzi. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei sachte, aber bestimmt an: Einsteiger begnügen sich mit dem Geleitschutz für den Atomtransport, Profis erkunden die Planeten des Sonnensystems und beißen sich anschließend die Zähne an den Platin-Medaillen aus. Neben den dezenten Ruckel-Einlagen stößt mir nur die gelegentlich bockige Kollisionsabfrage auf; auch hätte ich mir bei den größeren Leveln eine Übersichtskarte gewünscht. Sei's drum, selten hat mich ein Spiel derartig motiviert und mir nach erfolgreicher Crash-Session so viel innere Befriedigung beschert.

Tobias Hartlehnert



Neptun-Race: Die niedrige Anziehungskraft ermöglicht Euch gewaltige Sprünge – beeindruckend, aber zeitraubend.



Auf der Venus ist Zerstörung pur angesagt. Das knappe Zeitlimit zwingt Euch zu außergewöhnlichen Crash-Techniken.


Auf der Magma-Insel sind Dutzende silbrige Kugeln versteckt, die Ihr mit Eurem Düsen-Mech zerdeppern müßt.



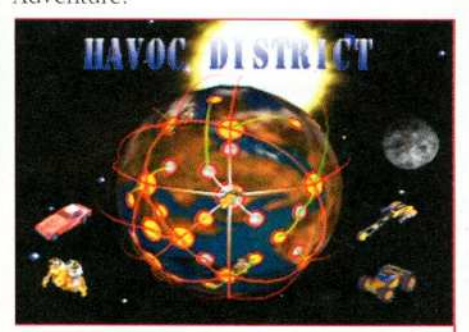
Frustabbau in Reinkultur: Bevor Ihr das Wohnzimmer aufmischt oder dem Nachbarn den Apfelbaum zerstückelt, solltet Ihr lieber im Explosionsinferno von "Blast Corps" baden.



Links oben erkennt Ihr den Fortschritt Eurer Zerstörungsmission, unten wird Euch die Position des Atomtransporters verraten.

Atomtransporter erst mal frei, zerstört Ihr die restlichen Gebäude, die abseits der Strecke liegen. Dann rettet Ihr die Überlebenden der Crash-Orgie und erleuchtet durch simples Drüberfahren Dutzende von Wegmarkierungen. Habt Ihr dies alles zu hundert Prozent erfüllt, gibt's je nach Szenario ein bis zwei Gold-Medaillen. Außerdem werdet Ihr mit der Zeit befördert – über 30 Stufen auf der Karriereleiter sind zu erklimmen! Last but not least rettet Ihr eine Handvoll Wissenschaftler, die sich in vorher nicht gekennzeichneten Levels in geheimen Räumen aufhalten – spätestens jetzt mutiert „Blast Corps" sanft zum Action-Adventure.

Ach, und hatte ich schon erwähnt, daß Ihr Kommunikations-Satelliten aktivieren müßt, um den Weg zu weiteren Spielstufen freizulegen? Die Reihenfolge der Szenarien ist zwar nicht vorgegeben, doch erspielt Ihr Euch die Wahlmöglichkeiten eigenhändig. Anfangs sind auf der Weltkugel die Schauplätze nur spärlich verteilt, später ist die Erde mit einem Netzwerk von Einsatzorten überzogen. Glaubt Ihr schließlich, daß Ihr den letzten Level geschafft habt, geht's erst richtig los: Mehr dazu erfahrt Ihr in dem „Hotline"-Kasten auf dieser Seite.
Damit Ihr den Überblick nicht verliert, verfolgt Ihr das Geschehen aus verschiedenen Blickwinkeln. *mg*



Je besser Ihr spielt, desto mehr füllt sich die Weltkugel mit kleinen und größeren Levels – oben als Kreise zu erkennen.



Habt Ihr einen Level angewählt, seht Ihr die individuelle Erfolgsstatistik für diesen Abschnitt.

HOT Line

Kein Ende in Sicht: **Nachdem Ihr alle Levels auf der Erde geschafft habt, werdet Ihr zum Raumflughafen beordert und müßt einem notlandenden Space Shuttle den Weg freiräumen; danach geht's zur Mond-Mission. Wer hier sowie in allen Erd-Szenarien Gold errungen hat, darf weitere Planeten des Sonnensystems besuchen: Auf Merkur, Venus, Mars und Neptun erwarten Euch abwechselnd ein Zeitfahren und ein Zerstörungs-Parcours. Nutzt die planetaren Unebenheiten als Sprungschanzen – befindet sich Euer Truck in der Luft, zerstört er die verlassenen Raumstationen durch bloße Berührung. Holt Ihr auch auf allen Planeten Gold, beginnt die "Time Challenge": Ihr müßt in allen Bombentransport-Szenen den Weg innerhalb eines Zeitlimits freiräumen – fällt das letzte Hindernis, ist der Abschnitt beendet. Die Time Challenge erweist sich als Erholung nach den interplanetaren Strapazen, doch danach wird's ultra-hart: Nur mit absoluter Beherrschung der einzelnen Vehikel erspielt Ihr Euch Platin-Medaillen, das extrem knappe Zeitlimit könnt Ihr meist nur auf die hundertstel Sekunde genau erreichen – ein Fall für Profis!**



Rare wird nicht nur zur Jahreswende die N64-Jump'n'Runs "Banjo Kazooie" und "Conker's Quest" veröffentlichen, sondern mit dem 64-Bit-"Donkey Kong Country" auch das erste westliche 64DD-Spiel bereithalten. Wenn das 64DD im Herbst '98 in den USA und in Europa erscheint (geplant ist ein sensationeller Preis zwischen 150 und 200 Mark), werden Kong & Co der Hardware-Erweiterung als Premieren-Spiel beiliegen.





"Banjo Kazooie" (ganz oben) und "Conker's Quest" sind zur Jahreswende angekündigt.

Keine Lizenz, kein Nachfolger, kein Update, keine eindeutige Genre-Zuordnung: "Blast Corps" ist ein eigenständiges und innovatives Spielspaß-Feuerwerk, das erst nach einer Warmspielphase seine Klasse offenbart. Egal, ob Ihr es als Action-Adventure, Mach-kaputt-Rennspiel oder pure Zerstörungsorgie betrachtet, die Fakten sprechen ausnahmslos für diesen Titel. "Blast Corps" ist nicht nur so umfangreich wie kaum ein anderes Actionspiel, sondern bietet auch eine schier unfassbare Abwechslung: 60 Levels voller Ideen, neuer Vehikel und pfiffiger Rätsel sind äußerst ungewöhnlich. Dabei gibt sich die 3D-Optik keine Blöße, gelegentliche Grafik-Ruckler nimmt man kaum wahr. Es bleibt zu hoffen, daß sich auch Spielspaß-Perlen jenseits der Mainstream-Genres durchsetzen: "Blast Corps" und seine Entwickler haben's verdient.

Martin Gaksch



SPIELSPASS 88%

HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	71%

60 Levels lang und kein bißchen langweilig: Clever inszenierte Zerstörungsorgie mit fesselndem Knobeltouch.







Der goldene Mech zerstampft die Hochhäuser von oben: Trefft Ihr ein Gebäude genau in der Mitte, explodiert es komplett, unpräzise Abrißexperten leben mit Teileinstürzen.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Entwickler: NMS Software, USA

Mass Destruction



Selbst zivile Bauten wie diese Reihenhäuser geraten in den Strudel der Zerstörung: Hoffentlich Allianz-versichert...


Sendepause: Die Radarstellung auf einer kleinen Insel wird in Sekundenschnelle zu Kleinholz verarbeitet.

Punkte erhält der "Mass Destruction"-Profi sowohl für effiziente Vernichtung der Primärziele in möglichst kurzer Zeit, als auch für eine besonders gründliche Berufsauffassung: Lotet Ihr auch noch die kleinste Feindstellung auf dem Dutzende Bildschirme großen Einsatzgebiet aus,



Vernichtungsanalyse unter dem Motto "Söldner aus Leidenschaft"...

kann sich eine Mission schon mal eine geschlagene Viertelstunde hinziehen, denn Sekundärziele werden im Gegensatz zu den Hauptzielen nicht auf der Geländekarte angezeigt. Dafür stellt Ihr aber auch sicher, daß wirklich kein Backstein mehr auf dem anderen steht...

Bei "Mass Destruction" ist der Name Programm: Als Panzerkommandant seid Ihr mit der totalen Vernichtung feindlicher Stützpunkte beauftragt. Die in alle Richtungen scrollenden Städte und Forts werden dabei aus einer erhöhten Perspektive dargestellt. Sämtliche Objekte, von der Chemiefabrik über die Zivilsiedlungen bis hin zu Radarstellungen werden von Euch funkensprühend in ihre Einzelteile zerschossen.
Nach der Missionseinweisung wißt Ihr über Eure Aufgaben Bescheid. Neben der Erfüllung von Primärzielen sichern sich gewissenhafte Söldner durch Sekundärmissionen wertvolle Punkte-Boni. Räuchert Ihr neben Radarstellung und Treibstofflager auch geheime Trinkwassertanks und legt das versteckte Hauptquartier in Schutt und Asche, winken Höchstpunktzahlen und der Zugriff auf den nächsten Einsatz. Fünf Kampagnen mit jeweils vier bis sechs Untermissionen bietet der "Mass Destruction"-Krieg. Damit Ihr im wütenden Abwehrfeuer von Tanks und Soldaten sowie dem Raketen-Bombardement agiler Helis Eure begrenzte Panzerung aufstockt und Zusatzwaffen findet, knackt Ihr auf Eurem brutalen Dauerfeuer-Vormarsch bevorzugt Lagerhallen und massiv verteidigte Bunkerstellungen. Dort findet Ihr zusätzliche Panzerungssymbole und bestückt Euer Sturmgeschütz mit Minen, Explosivgranaten und Sprit für den Flammenwerfer.
Entlang des Weges wächst kein Grashalm mehr: Polygonbauten zerbersten funkensprühend in Dutzende Einzelteile, Soldaten brechen schreiend zusammen und Brückenkopf-Stellungen geben im Sperrfeuer jeden Widerstand auf. Den Turm des Panzers dreht Ihr dabei unabhängig vom Chassis, so erwischt Ihr im Vorbeifahren auch ballernde Feind-Tanks, ohne allzu großen Schaden zu erleiden. Nach dem Action-Einsatz holt Euch ein Transportflieger am markierten Rendezvous-Punkt ab – habt Ihr während der Mission Orientierungsprobleme, prüft Ihr auf einer scrollenden Karte in aller Eile die Position wichtiger Ziele. Per Paßwort oder auf Karte sichert Ihr anschließend den Frontverlauf, danach warten weitere Aufträge in Schnee, Wüste und urbanem Häuserdschungel auf Euren Zerstörungshunger. *cb*


Mitten im Beduinendorf versteckt sich ein Panzerungs-Extra: Als Dank schießt Ihr die Lehmhütten in Stücke.



Tank-Trio zur Auswahl: Behäbige Panzer vertragen mehr Treffer als flinke Modelle, bevor sie in Rauch aufgehen.


Umleitung: Die Brücke ist durch Panzersperren gesichert, deshalb ebnet Ihr Euch eine Schneise nach Süden.

"Mass Destruction" fasziniert durch totale Vernichtung, Non-Stop-Effekte und packende Musik. Die Playstation-Version hat einen Vorteil gegenüber der Saturn-Version (transparente Gebäude- -erhöhen die Übersicht), ruckelt jedoch dem Original hinterher: Das Scrolling ist schlechter und die kurzen Saturn-Ladezeiten sind um ein Vielfaches gestiegen. Da ein Großteil der Faszination von der technischen Brillanz des Spiels herrührt, führt dies zur Abwertung. Trotzdem begeistert das Spektakel: Jede Mission fordert Euch mit zahlreichen Geheimnissen und harter Gegenwehr bis zum Finale. "Mass Destruction" ist Spielspaß pur: Selbst wenn Euch Punktzahlen schnuppe sind, legt Ihr die CD noch in einigen Monaten nur zum wilden Herumballern ein – das größte Kompliment, das man einem Spiel machen kann.

Christian Blendl



SPIELSPASS 83%

HERSTELLER	BMG Interactive
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	78%
SOUND	80%

Militantes Dauerfeuer-Spektakel, das für langanhaltenden Spielspaß sorgt: Schießt alles in Grund und Boden!

AB 18

Andere Versionen
Die Saturn-Version wurde in MAN!AC 5/97 mit 85% Spielspaß getestet. Eine PC-Umsetzung erscheint in Kürze.

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,--
Pad	44,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	39,90
Memorycard 360	99,90
Link-Kabel	39,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Porsche Challenge dt.	79,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90
Rebel Assault dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90
Exhumed dt.	89,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90
X-COM 2 dt.	89,90
Contra dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90
Need for Speed 2 dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90
Resident Evil PAL	89,90
Soviet Strike dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90
2 Xtreme dt.	79,90
NHL 97 dt.	69,90
Virtua Pool dt.	89,90
V-Rally dt.	89,90
Jet Rider dt.	79,90
Mechwarrior 2 dt.	89,90
Crash Bandicoot dt.	109,90
Tenka dt.	99,90
Decent 2 dt.	89,90
Soulblade dt.	99,90
Rage Racer dt.	99,90

The Crow dt.	89,90
Supers.Soccer Pro. dt.	99,90
Tomb Raider dt.	89,90
Wing Com. 4 dt.	89,90
Little Big Adv. dt.	89,90
Suikoden dt.	99,90
Fifa Soccer 97dt.	69,90
Lost Vikings 2 dt.	89,90
Warhammer dt.	89,90
V. Boxing dt.	89,90
Spider dt.	89,90
NBA 97dt.	69,90
Comand&Conq. dt.	99,90
Micro Mach. 3 dt.	99,90
Warcraft 2 dt.	89,90
Overblood dt.	89,90
Tekken 2 dt.	109,90
Hexen dt.	89,90
NHL Powerplay dt.	79,90
Syndicate Wars dt.	89,90
Twisted Metal 2 dt.	89,90
Wipeout 2097 dt.	99,90
Total NBA 97 dt.	79,90
Stadt d. v. Kinder dt.	89,90
Legacy of Kain dt.	89,90
Monster Trucks dt.	99,90
Excalibur dt.	99,90
Vandal Hearts dt.	99,90

NEU NEU NEU NEU NEU NEU ....

PowerStation
In engl., 132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen
Jetzt testen
17,50 DM

N 64

N 64 dt.	299,--
Mario 64 dt.	99,90
D. 64 dt.	149,90
Pad dt.	59,90
Turok engl. Pal	139,90
Superstar Socc. dt.	149,90
Wave Race 64 dt.	99,90
Blastcorps 64 dt.	119,90
Shadow Empire dt.	139,90
Memory Card Plus	59,90
Gretzky Hockey dt.	139,90
Mariokart 64 dt.	99,90

Diverse PAL Spiele aus England lieferbar !!!

E3 Messe - Video
alle Neuheiten 97/ 98 von der Messe in Atlanta für N64 und Playstation und Saturn
6 Stunden !!! auf 2 Kassetten in **Top Qualität**
*** VHS ***
jetzt bestellen nur
49,90 DM

SEGA SATURN und Spiele lieferbar !!!

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM





Mo.-Fr. 12-19 Uhr Sa. 10-14 Uhr

Der Experte für RPG'S

TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46

Mystic Games ° Fichtenweg 14 ° 86938 Schondorf a/A

SNES

Bahamut Lagoon(Square)	jap.	169,-
Breath of Fire	us.	call
Breath of Fire 2	pal	139,-
Chrono Trigger	us.	149,-
Donkey Kong Country 3	dt.	149,-
Dragon Quest VI(ENIX)	jap.	199,-
Dragon Quest III(Remake)	jap.	209,-
Final Fantasy 2	us.	call
Final Fantasy 3	us.	call
Final Fantasy 5	jap.	179,-
Fire Emblem	jap.	159,-
Fire Emblem 2	jap.	179,-
Front Mission	jap.	139,-
Gun Hazard(Square)	jap.	139,-
Ogre Battle	jap.	169,-
Lufia	us.	call
Lufia 2+Lösungsbuch	dt.	139,-
Rodra's Tresor(Square)	jap.	199,-
Romancing Saga 3	jap.	169,-
Secret of Mana 2	jap.	199,-
Star Ocean(ENIX)	jap.	199,-
Super Mario RPG	us.	159,-
Tactics Ogre	jap.	169,-
Tales of Phantasia	jap.	199,-
Terranigma+Lösungsbuch	dt.	89,-
Treasure Hunter G(Square)	jap.	199,-

Nintendo 64

Golden Eye 007	us.	189,-
Hexen 64	us.	149,-
Human Grand Prix	jap.	179,-
Mario Kart 64	us.	149,-
Starfox	jap.	149,-
Turok(uncutted)	us.	129,-
W. Gretzky Hockey	us.	159,-

Zubehör

Adapter		59,-
Joypad N64 farbig	jap.	79,-
Memory Card		59,-

Magazine

Gamefront(RPG)	dt.	5,-
Saturn Fan	jap.	25,-
The Playstation	jap.	25,-

Playstation

Arc the Lad	jap.	129,-
Arc the Lad 2	jap.	159,-
Arc the Lad Monster	jap.	129,-
Beyond the Beyond	us.	129,-
Command & Conquer	pal	99,-
Dragonknight 4	jap.	139,-
Feda 2	jap.	149,-
Final Fantasy 7	us.	139,-
Final Fantasy Tactics	jap.	139,-
Langrisser 1&2	jap.	149,-
Mary's Atelier	jap.	139,-
Ogre Battle	us.	139,-
PAL	jap.	139,-
Persona	us.	129,-
Popolocrois	jap.	149,-
Riot Stars	jap.	129,-
Saga Frontier	jap.	139,-
Samurai Showdown RPG	jap.	129,-
Suikoden	us.	89,-
Vandal Hearts	dt.	99,-
Wild Arms	us.	129,-
Dark Saviour	dt.	99,-
Dragonforce	us.	139,-
Macic K. Rayearth	jap.	129,-
Mystaria	dt.	99,-
Ogre Battle	jap.	149,-
Riglord Saga 2	jap.	139,-
Shining Holy Ark	pal	99,-
Terra Phantastica	jap.	149,-
The Story of Thor 2	dt.	89,-

Saturn

Albert Odysee	us.	129,-
Command & Conquer	pal	89,-

Komplettlösungen

Arc the Lad	dt.	15,-
Arc the Lad 2	dt.	19,-
Bahamut Lagoon	engl.	21,-
Beyond the Beyond	engl.	8,-
Dragon Quest VI	engl.	50,-
Final Fantasy 5	engl.	25,-
Final Fantasy 7	engl.	29,-
Final Fantasy Tactics	engl.	11,-
Magic K. Rayearth	engl.	10,-
Ogre Battle	eng.	16,-
Persona	engl.	17,-
Popolocrois	engl.	9,-
Secret of Mana 2	dt.	29,-
Suikoden	eng.	21,-
Wild Arms	engl.	17,-

TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten * Versandkosten DM 10,-
Ab DM 300,- Versandkosten frei * Keine Haftung für Kompatibilität

Wir liefern auch in die Schweiz und Österreich

Versandkostenpauschale für Österreich und Schweiz : 25.-- Dm

Entwickler: Dreamworks Interactive, USA • **Produzent:** Patrick Gilmore • **Spieldesign:** Parker Davis, Justin Norr, Randy Oyler • **Grafik:** Miles Teves, Philip Felix, Catherine Yuh • **Musik:** Greg Nestor

Vergessene Welt

Evolution mit mathematischem Beiwerk: Nach jedem Abschnitt erhaltet Ihr eine Statistik, wie gut Ihr Euch im Kampf gegen Eure natürlichen Feinde bewährt habt. Gelingt es Euch, in Windeseile den DNA-Schlüssel abzugreifen und bei rohen Beißattacken immer die Oberhand zu behalten, winkt eine Wertung nahe der 100%-Marke. Langsame Loser-Dinos krebsen bei etwa 20 Prozent herum und sind akut vom Aussterben bedroht: Auch auf der Playstation gilt das Gesetz des Stärkeren.



Ganz unten in der Nahrungskette: Jetzt kanns eigentlich nur noch aufwärts gehen...

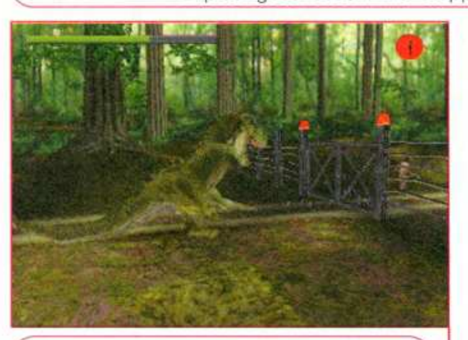

Mach' Männchen: Im Lagerbereich der Forscher beißt Ihr Euch als Velociraptor durch. Guten Appetit!


Als Dino-Jäger seid Ihr geübt im Umgang mit Fanghaken, Gewehr und Explosivgeschossen: Hier stoppt Ihr ein Urtier im vollen Lauf.

PS Evolution in allen Facetten: Beim Spiel zum Kino-Spektakel "Jurassic Park – Lost World" schlüpft Ihr in die Haut bewaffneter Forscher, lernt aber auch die andere Seite der Natur kennen: Je nach Spielstufe springt Ihr als winziger Compsognathus durch's Gebüsch, beißt als Velociraptor herzhaft in fette Wächterhintern und verschluckt panisch ballernde Menschen als T-Rex gleich am Stück.

Zu Felsen, Höhlen und Pflanzen zusammengefügte Polygone gaukeln Euch eine frei begehbare 3D-Insel vor, doch Eure Pfade sind trotz einiger Abzweigungen vorgegeben. Wie in "Pandemonium" schwenkt die Kamera auch mal um einen Baum und öffnet Euch damit einen optimalen Blick auf die Nahrungsketten-Gefechte.

In einigen Szenarios solltet Ihr Euch gut überlegen, ob Ihr lieber gleich zum Ausgang hetzt oder wertvolle DNA-Symbole (eine neue Endsequenz winkt!) sucht: Mit gedrückter R1-Taste schlägt Eure Figur einen anderen Weg ein als üblich – Eure Aufgabe ist es, die möglichen Abzweigungen vom Trampelpfad zu erspähen. Kehrt Ihr z.B. zu einem Baum zurück, den Ihr eben noch übersprungen habt, entpuppt sich dieser plötzlich als hohl und lädt zu einem alternativen Besuch in eine Raptor-Grube. Mit schnappendem Kiefer und gezieltem Timing beim Überspringen der mächtigen Feinde behauptet Ihr Euch auch hier. Aus vollem Lauf überwindet Ihr Abgründe durch gezieltes Springen auf winzige Felsvorsprünge, per Kreis-Taste attackiert Ihr feindliche Kreaturen mit vernichtenden Kratz-Attacken.


So nicht: Um den Starkstrom-Zaun zu überwinden, muß der T-Rex erst mal das Generatorhäuschen besuchen...

Nach fünf knackigen Szenarios habt Ihr Euch als würdig erwiesen, auch andere Identitäten auszuprobieren. Statt als Mini-Pflanzenfresser den Feinden aus dem Weg zu gehen, gewöhnt Ihr Euch an regelmäßige Fleischgerichte: Gerade erlegte Konkurrenten dürft Ihr per R2-Taste zugunsten von ein paar Millimeter Lebensenergie ausweiden. Damit lindert Ihr auch die Gefahr, bei Fehlsprüngen an der Felswand gleich in den Bernstein zu beißen. Drei Dinos und zwei Menschen spielt Ihr im Verlauf des Abenteuers, doch nur der Homo Sapiens beherrscht den Umgang mit Feuerwaffen und begrenzten Explosionsladungen. Als weiteren Bonus können sich Forscher Indiana-Jones-mäßig an einem Haken durchs Bergwerk schwingen. Passend zu den dramatischen Beiß-Orgien umschmeicheln Kino-gerechte Orchesterklänge Euer Ohr: Achtung, Polygon-Paläontologen im Einsatz! *cb*


Als Winzling auf dem Bronto-Highway: Die sympathischen Dickhäuter stampfen Euch mit gigantischen Pfoten ins Erdreich!


Das schmeckt dem Kollegen Raptor nicht: Der Biß in die Munitionskiste führt zu verkohltem Gebiß und Brandmaul.

! Reibt Euch die Augen, Playstation-Freunde: Die Dinos tapsen so echt durchs Polygon-Inselreich, daß Ihr meint, im Kino zu sitzen. Mit dem putzigen "Compy"-Dino 'rumzuhüpfen ist schon spaßig, vor allem die einfachen Kratz-, Beiß und Ausweichmanöver sind bei einiger Übung sinnvoll anwendbar und machen Laune. Daß in der "Lost World" trotzdem Frust und Ärger lauern, liegt am vorsintflutlichen Paßwortsystem: Nach jedem Ableben müßt Ihr von ganz vorne loshüpfen, außerdem scheint ein Zufallsgenerator darüber zu entscheiden, ob Ihr andere Dinos genüßlich verdaut oder selber verspeist werdet. Nach einigen Aha-Erlebnissen stellte sich bei mir deshalb bald eine Dino-Allergie ein - und der Wunsch, ein faireres Jump'n'Run zu spielen. Spring-Profis und Filmfans genießen ein hartes, abwechslungsreiches Dino-Menü.

Christian Blendl



Andere Versionen
In Kürze erscheint eine spielerisch wahrscheinlich identische Saturn-Version.



MEGA GAME POINT

Bodenbacher Str. 16c 01277 Dresden

PSX-Spiele

Agent Armstrong dt	99,95
Warcraft 2 dt	99,95
Wargods dt	89,95
Formel 1 '97 dt	109,95
Resident Evil DC us	109,95
Final Fantasy 7 us	i.V.

NINTENDO 64

Golden Eye us	199,95
MRC us	i.V.
Clayfighter 63 1/3 us	i.V.
F-1 Pole Position us	i.V.
Lamborghini us	i.V.
Mace us	i.V.
Top Gear Rally	i.V.

Neo-Geo Module

3 Count Bout	89,95
Alpha Mission 2	109,95
Art of Fighting	49,95
Art of Fighting 2	159,95
Fatal Fury 2	99,95
Mutation Nation	119,95
Robo Army	119,95
Viewpoint	239,95
Windjammers	239,95

Ständig Neo Geo Modul-Ankauf!

Komp. Modul/CD Liste anfordern

Wir tätigen alle gängigen Umbauten

Ankauf von Videospielen und Konsolen

Tel. 0351-2526611

Faxangebote: 0351 - 2526606

Ladenpreise können abweichen

Beste Voraussetzungen für das Weihnachtsgeschäft

200.000

Leser * pro Ausgabe

MAN!AC 11/97

Anzeigenschluß

10.9.97

Druckunterlagenschluß

17.9.97

Erscheinungstermin

8.10.97

Das Anzeigen-Team erreichen Sie unter

08233/7401-12

*ca., basierend auf der Verkaufszahl der Ausgabe 5/97 unter Berücksichtigung der durchschnittlichen Leser pro Exemplar lt. Umfrageergebnis

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-SNES-N64

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:		SEGA SATURN:		NINTENDO 64:		JETZT VORBESTELLEN!
Analog Controller	ab 59,90	Dragon Force DT	89,90	Universal Adapter	ab 59,90	Sega Touring Car (Okt.)
Resident Evil Direc. Cut	119,90	Shining the Holy Ark DT	89,90	Mario Kart 64 DT	89,90	Lustige 3D Spiele (Saturn)
Breath of Fire 3 (Sept)	139,90	Sonic R	ab 99,90	Waverace DT	99,90	Tomb Raider 2 (November)
Castlevania X JP	139,90	Daytona CCE PLUS JP	129,90	Superstar Soccer DT	149,90	
Final Fantasy 7 US	139,90	Longraiser 4 JP	ab 129,90	Banjo Kazooie	i.V.	Komplettlösungen/Movelisten
Longraiser Compilation	139,90	Resident Evil Dash JP	129,90	Bomberman	i.V.	Final Fantasy 7, Tobal No2,
Streetfighter EX Plus	139,90	Samurai Shodown 4	ab 129,90	Goemon	i.V.	Wild Arms, Suikoden, KOF,
Final Fant. Tactics JP	149,90	Last Bronx JAP (2 CDs)	139,90	Golden Eye	i.V.	Castlevania X uvm!
Front Mission 2 (25.9.)	149,90	Marvel Super Heroes	139,90	Tetrisphere	i.V.	E3 Messe Video lieferbar!
Colony Wars DT	i.V.	Thunderforce 5 JP	ab 139,90	MAGAZINE:		
Streetfighter Collection	i.V.	Panzer Dragoon Saga JP	i.V.	Gamefront DT	5,80	Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir
Tomb Raider 2 DT Nov.	i.V.	Lustig 3D-Spiele	i.V.	Gamefan US	15,00	haften nicht für Inkompatibilität

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237

GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

Ankauf, Verkauf & Tausch

Laufend Spiele und Geräte für Playstation, SNES, Game Boy und Nintendo 64.

Ankauf von PC-Spielen

Im Verkauf alle Neuheiten dt.
für PSX ab DM 79,–, N64 ab DM 89,–

Tel/Fax: 05561/3094

PSX - BOOT CHIP FOR ALL PSX

Der Multinorm Boot Chip wird zusätzlich in die PSX eingebaut und ermöglich das Spielen von GER - JPN - USA Spielen !!! Auch neue Modelle

PSX BOOT CHIP mit Anleitung nur 19,90 DM
PSX BOOT CHIP mit Einbau nur 39,90 DM
PSX RGB Kabel nur 19,90 DM
PSX INFRAROT PAD 2Pads + 1Empfänger nur 59,90 DM
Weitere Hardware auf Anfrage!

S & S COMPUTER



Auch PC-Hardware Händler Anfragen erwünscht !

Bestell Hotline 0209 / 1474493

Weberstr. 79 - 45879 Gelsenkirchen - FAX 0209 / 1474495

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

Konsolenkrieg

Ihr wolltet einen Kommentar zum Konsolenkrieg, hier habt Ihr ihn: Sony ist und bleibt auf lange Sicht die Nummer 1!
Als die Playstation Ende 1994 auf den Markt kam, dachten die wenigsten, daß sie eine Chance gegen die Konkurrenz hätte. Damals rangen Super NES und Mega Drive, Saturn, 3DO, CD 32 und Atari Jaguar um den gleichen Markt. Schon davor hatte Nintendo über einen SNES-Nachfolger nachgedacht und investierte das Geld aus dem erfolgreichen 16-Bit-Geschäft in die Forschung und den Werbeetat für eine neue Konsole. Das war möglich, weil das Super NES in Deutschland nicht sofort zum Dumping-Preis verscherbelt wurde, sondern der Kunde tief in die Tasche greifen mußte. 1992 gab es nur Sega als Konkurrenten, Nintendo mußte den Markt also nicht zum Kampfpreis betreten.
Heute wiederum muß Nintendo mit viel Werbung und Preis-Dumping versuchen, Sony das Wasser abzugraben. Wird Nintendo dann überhaupt für einen N64-Nachfolger genügend Geld haben? Über die Vorstellung eines N64-Nachfolgers braucht Ihr jetzt nicht zu lachen, schließlich wurde die Presse auch erst kurz vor dem Start über die Existenz der Playstation informiert. Oder glaubt Ihr, die Nintendo-Hardware-Entwicklungsabteilung macht gerade eine mehrjährige Pause? Wie dem auch sei: Sony hat es mit der Playstation geschafft, den Markt von lästigen Konkurrenten zu säubern und liefert sich nun einen tollen Kampf (für uns Konsumenten) mit Nintendo. Sony hat die Power, den Markt zu beherrschen und altgediente Unternehmen wie Sega und Nintendo zu verdrängen. Schließlich ist Sony ein gewaltiger Konzern, der eben mal eine neue Zentrale mitten in Berlin hinknallt. Falls Ihr mit meiner Einschätzung nicht einverstanden seid, freue ich mich auf eine Antwort.

Michael Bergmann, Kirchlengern

Laß Dich von der Größe eines Konzerns nicht blenden: Der Bau einer repräsentativen Deutschland-Zentrale hat noch keine Firma vor geschäftlichen Flops geschützt, das pure Volumen eines Unternehmens ist kein Garant für langfristige Erfolge. Daß Sony gelang, was dem Konkurrenten Matsushita versagt blieb (siehe nächsten Brief), liegt am Willen der Hightech-Firma, auf dem Videospielmarkt mitzumischen, viel Erfahrung (Sony experimentiert seit den frühen 80er-Jahren mit Video- und Computer-Spielen), einer guten Strategie, starker Technik und nicht zuletzt einer gehörigen Portion Risikobereitschaft. Wir stimmen Dir also zu, daß der Siegeszug der Playstation einmalig ist, glauben aber nicht, daß Sony Nintendo damit das Wasser abgegraben hat. Warten wir ab: Für Videospieler birgt die Zukunft noch viele Überraschungen.

Konsolentod

Seit drei Jahren besitze ich ein 3DO, 50 Spiele und habe den Aufstieg und den schnellen Fall des Multiplayers miterlebt. Die Freude war groß, als 1995 das Nachfolgemodell M2 angekündigt wurde, wandelte sich aber in Enttäuschung, denn im Lauf der Monate verringerten sich die Versprechungen: Es kam zu Terminverschiebungen und plötzlich sollte das M2 nicht mehr abwärtskompatibel sein. Letzteres war aufgrund vielversprechender Spielepräsentationen ("D2", "Power Crystal" und "IMSA Racing") noch zu verkraften.
Monate zogen ins Land und dann die Nachricht, das M2 sei gestorben! Nachdem das zuerst nur wie ein Gerücht klang, schrieb auch das englische "The Edge"-Magazin, das M2 wäre auf Eis gelegt, die angekündigten Spiele würden für andere Systeme erscheinen, die M2-Technologie nur in Arcade-Automaten eingesetzt. Angeblich habe Matsushita erkannt, daß Sony dem M2-Erfolg im Wege steht. Oder ist das doch nur wieder ein Gerücht? Ist das M2 gar nicht tot? Versuchen irgendwelche M2-Rivalen der potentiellen Wunderkonsole Steine in den Weg zu legen? Wem kann man denn nun glauben? Die Videospielmagazine und auch Matsushita selbst haben es mit ihren Halbwahrheiten geschafft: Ich habe keine Lust mehr auf etwas zu warten, das es eventuell niemals geben wird, und legte mir deshalb ein N64 zu. Was ich von Euch schade finde, ist die Tatsache, daß Ihr kein einziges Bildschirmfoto aktueller M2-Ankündigungen veröffentlicht habt. Bei diesen handelt es sich nämlich um keine Gerüchte, sondern um Facts – auch wenn die Spiele nun auf anderen Systemen erscheinen sollten.

Marco Lohschelder, Mühlheim

Du beschwerst Dich, daß wir keine M2-Bilder brachten, ärgerst Dich aber gleichzeitig, daß Du den (zumeist über die von Dir zitierte "Edge" verbreiteten) Versprechen so lange geglaubt hast? Im Gegensatz zu anderen Zeitschriften interessieren wir MAN!ACs uns eben nur für Facts und folgen nicht jedem substanzlosen Hype. Wer unsere M2-Berichterstattung verfolgte, hat gewußt, daß wir dem 64-Bit-Gerät zwar die Daumen drückten, von einer termingerechten Veröffentlichung aber nie überzeugt waren. Mehrseitige "Vaporware"-Previews wirst Du bei uns nicht finden, falls "IMSA Racing" & Co. dennoch weiterentwickelt werden, halten wir Dich auf dem Laufenden. Versprochen!

Grafikmatsch

Zunächst war ich vom Anblick des Inhaltsverzeichnisses der neuen MAN!AC verstört – es sah so leer aus. Trotzdem war die Ausgabe Erste Sahne. Das Sommerloch habt Ihr gut gemeistert! (...) Unter den sechs Briefe der letzten Mail-Seiten ist mir das Schreiben von Holger Hauschild aufgefallen: Holger scheint exzellente Nehmerqualitäten zu haben. Er bekam seine N64-Konsole ohne Spiel und freut sich. Was soll man sich noch alles gefallen lassen? Ich habe damals meine Playstation bestellt, mußte ewig warten und wurde zusätzlich falsch über den Preis informiert. Ich habe mich beschwert und bekam als Entschädigung "Wipe Out" gratis. Zu "Mario" hingegen kann ich nichts sagen, da mir der Typ zuwider ist. Letterbox-Probleme erledigt mein Fernseher dank 14:9- und 16:9-Zoom, aber es ist trotzdem unverschämt, miese Qualität so teuer zu verkaufen. Auch die schlechte Optik über HF nimmt Holger hin, was nur zwei Schlüsse zuläßt: Entweder hat er ein TV-Gerät, das mit digitalen Tricks Schärfe ins Bild bringt (ich habe mir trotzdem nach einer Runde "Ridge Racer" über Cinch sofort ein RGB-Kabel gekauft) oder sein TV ist so alt, daß die N64-Grafik, die ich als furchtbaren Matsch empfinde, gar nicht auffällt. Ich verstehe nicht, wie sich Holger angesichts des momentanen N64-Zustandes als Kunde nicht veralbert vorkommt. Jetzt auch noch die Sache mit dem RGB-Umbau – es wird nicht besser sondern schlimmer. (...) Bei Nintendo ist nicht einmal die Hardwareverarbeitung ordentlich. Die "revolutionären Controller" erleiden einen Lemming-gleichen Massenexitus. Früher stand Nintendo für Qualität. (...)
Allgemein scheinen sich die Kriterien für ein gutes Spiel verändert zu haben. Auf dem Amiga waren die Spiele im Vergleich zu den heutigen optisch und akustisch langweilig und trotzdem hat es irre Spaß gemacht, sich mit der 2D-Corsair auf Streichholzkopf-große Gegner zu stürzen – dabei haben die noch nicht einmal geblutet. Es scheint mir, daß vielen Spielern heute fette Explosionen und Blutfontänen über den Spielspaß gehen. Effekte "im Dutzend billiger", Video- und 3D-Action um jeden Preis. Beständiger Spielspaß ist dagegen rar geworden, selten werden exzellente SFX und grandioses Gameplay vereint. Ehrlich: Wieviele 32-Bit-Spiele spielt Ihr auch nach einem oder zwei Jahren noch gerne? Fallen euch zehn ein? Viel mehr können es kaum sein.

Oliver Bose

Deine N64-Beschwerden stellen wir allen Leser zur Diskussion – schreibt uns Eure Erfahrungen mit der 64-Bit-Konsole, zu Zuverlässigkeit und Support.
Deine Sorge um langfristigen Spielspaß müssen wir teilen, auch wenn das Amiga-Beispiel in unseren Augen verfehlt ist: Falls wir uns richtig erinnern, hat mit diesem Commodore-Computer die Effekthascherei erst richtig begonnen. Erstmals auf dem Amiga standen Luxus-Grafik, Rendervorspänne und Stereo-Soundtracks erschreckend mickrigen Spielinhalten gegenüber.


"Star Wars" von Roman Mihalevitch, gerendert mit 3D Studio MAX, nachbearbeitet mit Adobe Photoshop.

Wunschliste

Aufgrund Eures gelungenen "e3"-Messereports habe ich meine eigene Einkaufs-"Das muß ich haben"-Liste erstellt – eine Auswahl nach persönlichen Vorlieben und einem MAN!AC-Zockergefühl, das ich mir durch 15jährige Spieleleidenschaft angeeignet habe. Folgende Spiele werden sich in den nächsten 15 Monaten auf meiner Lieblingskonsole (US-N64 mit RGB-Anschluß) tummeln: "Zelda", "Mystical Ninja", "Bomberman", "F-Zero", "Castlevania 3D", "Yoshi's Island", "Conker's Quest" und "Banjo Kazooie". Für meine Lieblingskonsole No.2, den Sega Saturn, sehe ich folgenden Perlen entgegen: "Panzer Dragoon Saga", "Touring Car", "Sonic R", "Thunderforce 5" und "VF 3". Und für die Playstation, die ich mittlerweile auch etwas ins Herz geschlossen habe: "FF 7", "Metal Gear Solid", "Resident Evil 2" und das neue "Castlevania". Zum Schluß noch zwei Anregungen, wie Ihr die MAN!AC verbessern könnt: Bringt doch mehr Interviews mit Entwicklern und eine "Top 20"-Leserhitparade wie in der guten, alten Power-Play-Zeiten – das wäre schön. Andreas Haldemann, Schweiz

Guter Geschmack, Andreas. Beim Lesen Deiner N64-Aufzählung beschlich die MAN!AC-Oldtimer aber ein diffuses DejaVu-Gefühl – Woran das wohl liegen mag? Davon abgesehen hoffen wir, daß wir mit dieser Ausgabe Deinem Ruf nach Entwickler-Interviews entgegenkommen.

Thunder-Ärger

Wie üblich ist auch die aktuelle MAN!AC sehr gut. Trotzdem habe ich Anlaß zur Kritik: Total aus dem Rahmen fällt die Wertung zu "Thunderforce 5". Wie kann es passieren, daß der "konsequenteste und einfallsreichste Horizontal-Shooter der 32-Bit-Welt" trotz "grafisch und inhaltlich äußerst vielfältiger Levels" und der taktischen Note durch den korrekten Extrawaffeneinsatz nur 81% erhält? Nach wochenlangem Zocken fällt mir an diesem Shooter kein Nachteil auf, der diese Wertung rechtfertigt. Abgesehen davon ist es fraglich, warum für einen Hit dieser Klasse (Meine Wertung: 86%) nicht einmal eine Seite genutzt wird. Für die Zukunft fordere ich mehr Platz für Sega-Saturn-Hits und eine gerechte Behandlung dieses Systems!

Thomas Unger, Lich

Dieses "An die Meringer Wertungskünstler" adressierte Schreiben war nicht der einzige Protest, den wir zum "Thunderforce 5"-Test bekamen. Auch wenn wir glauben, daß der Shooter im klassischen Horizontal-Scroller-Gewand mit 81% fair besprochen wurde (knackige 12% mehr als Konamis vergleichbarer "Salamander"-Doppelpack in MAN!AC 8/97), läßt sich über die Wertung natürlich streiten. Nicht jedoch über Art und Umfang des Tests: Der in Thomas' Augen geringe Umfang liegt nicht an der Plattform (Sega Saturn), sondern daran, daß "Thunderforce 5" trotz unbestrittener Qualitäten ein Import-Titel ist, der niemals offiziell erscheint und nur von ein paar Dutzend Lesern gewürdigt wird. In Hinblick auf die geringe Verfügbarkeit und die winzige Zielgruppe sind 0,75 Seiten luxuriös (Deutschlandweit der größte Test) und als Verbeugung vor den Qualitäten des Spiels zu verstehen.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Eine schockierende Aussage in der letzten MAN!AC verunsicherte einige Leser. Entgegen der Behauptung eines übermüdeten Redakteurs (MAN!AC 9/97, "Systemvergleich"-Tabelle auf Seite 30) entwickelt Nintendo natürlich kein Spiel für die Playstation, wohl aber weitere Module für die eigene N64-Konsole.

UPDATE: Ein aufmerksamer Rennsport-Fan machte uns auf das ausstehende "McLaren at LeMans" von Electronic Arts aufmerksam – wann der Titel (über den wir bereits in MAN!AC 8/96 kurz berichteten) denn nun erscheine? Voraussichtlich überhaupt nicht mehr, denn von allen EA-Release-Listen ist "LeMans" inzwischen verschwunden. EA Deutschland wiederum wollte unsere diesbezüglichen Anfragen bis heute nicht beantworten...

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter)
Digitale Fotografie: Olympus C-800L

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Formel 1 '97", © Psygnosis
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Urheberrecht: Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1997 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift: **Wallbergstraße 10, 86415 Mering**
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Import-Testmuster von Spielegroßhandel DYNATEX
Händleranfragen Telefon (02 31) 55 75 00-0
Fax (02 31) 55 75 00 29
www.dynatex.de

Inserenten

Inserent	Seite
ACME	3. US
aRJay Games	43
BMG	11
Electronic Arts	23, 4. US
Freak's Shop	29
Game Shop	79
Gamestore	77
Grobis Gameshop	77
GT-Interactive	32, 33
Jöllenbeck	61
Line Edition	79
Maro	47
Mega Game Point	79
Metropolis	45
Miekro Multimedia	73
Mystic Games	77
Primal Games	79
Playcom	39
Psygnosis	2. US
Speed Entertainment	17
Spielraum	79
Test & Take	73
Theo Kranz Versand	50, 51
Tradelink	79
UFO Games	43
Zapp Games	43



Seit "Virtua Fighter" und "Tekken" kommen Videospieler am Beat'em-Up nicht mehr vorbei: Komplexe Keilerei oder dumpfes Geprügel - MAN!AC untersucht die Kunst des digitalen Duells.

REPLAY

Erwischt: Mit Countermoves fangt Ihr den Schlag Eures Gegners ab und verwandelt ihn in eine Gegenattacke ("Tekken 2").

DER TAG DER ENTSCHEIDUNG: DUELLE UND TURNIERE

Eine saftige Keilerei ist die Urform jeglicher Auseinandersetzung: Schon in der Urzeit nützte der Homo Sapiens das Faustrecht zur Klärung einer heiklen Situation. Sich mit seinen Konkurrenten zu messen, lag immer in der Natur des Menschen, schon früh entstanden Wettbewerbe, um den besten Krieger zu küren. Diese beliebten Großereignisse ziehen sich wie ein roter Faden durch die Geschichte der Menschheit, angefangen von barbarischen Gladiatorenkämpfen der Römer über die rabiaten Ritterturniere des Mittelalters bis zu den Boxkämpfen von heute. In Asien finden seit dem Mittelalter Kung-Fu- und Karate-Wettbewerbe statt, japanisches Judo und koreanisches Taekwondo haben es sogar bis in die Olympischen Spiele geschafft.

Trotz aller Regeln zieren nach einem Zweikampf Schrammen und Beulen das aufgeschwollene Siegergesicht – der brutale Ursprung des Sports läßt sich eben nicht verleugnen. Deshalb verstecken sich die zarten Videospieler lieber hinterm Joypad und wagen sich nur virtuell in den Kampf: Im schlimmsten Fall sind Daumenkrämpfe und ein paar Blasen zu befürchten.

Ähnlich dem jährlichen "Ultimate Fighting Championship" im amerikanischen Colorado treffen in Videospielturnieren Schläger aus aller Welt mit ihren persönlichen Kampftechniken aufeinander: Meist lädt ein düsterer Unterweltboß wie Mr. Bison oder Geese Howard zur Keilerei, um seine unangefochtene Weltmacht unter Beweis zu stellen und lästige Konkurrenten zu eliminieren. Grund-



Unerreichbar: Mit einem Ausfallschritt weicht Ihr in "Tekken 2" in den Hintergrund aus und landet von dort aus einen Treffer. Der Gegner kann nur flüchten oder abwehren.

KAMPFSPORT IN KINO UND VIDEOSPIEL



DRUNKEN MASTER: STURZBLAU ZUM SIEG

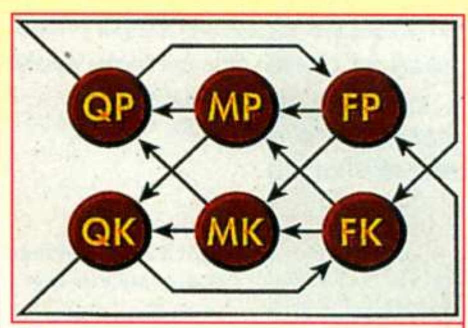
Auf die Figur und den Kampfstil des "Drunken Master" trefft Ihr auch im Eastern-Kino. Oft wurde die legendäre Gestalt von Jackie Chan dargestellt: Im aktuellen "Drunken Master" (Bilder rechts) verwirrt der Sensei den Gegner mit beschwipsten Ausfallschritten und nützt den Moment der Verwunderung zu einer Attacke mit schwungvollen Schlägen. Ohne einen kräftigen Schluck aus der Pulle geht jedoch gar nichts: Der Alkohol soll den Kämpfer gegen Hiebe abhärten und zu Drehmanövern motivieren. Deshalb gilt in diesem Kampfsport: Ein Mann ist nur so hart wie seine Leber. Den authentischsten Trunkenbold erlebt Ihr in "Tekken 2": Fuselcop Lei ist einer der vielseitigsten Martial-Arts-Künstler der 32-Bitter, seinen Meister findet Ihr in "King of Fighters '96".







ZU ...RE VOM ZWEIKAMPF



Clever ausgeklügelt: Das Konterschema von "KI Gold".


In "King of Fighters '96" braucht Ihr für Supermoves ausreichend spirituelle Energie.

KAMPFTECHNIK

DIE KLASSISCHE ERÖFFNUNG



In traditionellen Bitmap-Raufereien ist der Sprungkick mit nachfolgendem Fußfeger die häufigste Kombination : Hüpft gleich zu Kampfbeginn dem Herausforderer entgegen und setzt Euren härtesten Kick an. Während der Gegner den ersten Schlag eventuell noch abblockt, ist er dem gebückten Fußfeger anschließend meist hoffnungslos ausgeliefert. Nur wer gleich zu Beginn mit einem Uppercut kontert oder das Blocken meisterlich beherrscht, hat eine Chance. So könnt Ihr Anfänger entlarven und die Kampfstärke Eures Gegenübers einschätzen.



sätzlich kann man anhand der Steuerung zwei Kampfsysteme unterscheiden: Das traditionelle "Street Fighter 2"-Konzept ist auf zweidimensionale Fighter zugeschnitten und berücksichtigt weder Ausfallschritte noch die Körperhaltung Eures Schützlings, beim Haltungs-orientierten Kampfsystem à la "Tekken 2" entscheidet Eure Stellung über mögliche Folgeaktionen. Zwei radikal unterschiedliche Ansätze: Bei zweidimensional ausgelegten Prügeleien kehrt Euer Charakter nach jeder rechten Geraden in seine Grundstellung zurück und kann erst anschließend erneut zuschlagen, dreidimensional konzipierte Raufbolde nützen mit der entsprechenden Tastenkombination ihre seitliche Stellung für einen Folgeschlag wie eine linke Rückhand. "Street Fighter" & Co. kennen je drei Schläge und Tritte, die sich jeweils durch ihre Wucht und Schnelligkeit unterscheiden. Schnelle Kicks kann Euer Gegenüber kaum vorhersehen, richten jedoch nur wenig Schaden an. Harte Hiebe benötigen Zeit zum Schwungholen. Meist gilt dabei die Regel: Wer zuerst schlägt, trifft als einziger. Erst der Nintendo-Entwikkler Rare kamen auf die Idee, ein Kontersystem für Schläge auszuarbeiten und brachten die Schere/Stein/Papier-Theorie ins Prügelspielgenre ein. Nach diesem System kontert Ihr harte Schläge mit schnellen Haken aus. Der jeweils leichteste Hieb wird dabei wiederum von dem wuchtigsten übertroffen, eine Gegenattacke ist mit etwas Glück also immer möglich. Geht Ihr auf Nummer sicher, blockt Ihr eine Attacke lieber ab und plant Euren nächsten Angriff: Während einige Spiele hierfür einen extra Button berücksichtigen, gilt bei der Masse der digitalen Keilereien der Rückzug (rückwärts laufen) als Block. Um Feiglingen den Mißbrauch dieser schützenden Funktion zu erschweren, ist in allen Prügeleien bei kurzem Abstand zum Feind ein Wurf möglich: Ihr packt Euren Gegenüber beim Kragen und schmettert ihn mit einem schwungvollen Aikido-Griff zu Boden oder setzt einen kräftezehrenden Würger an. Die furchteinflößenden Spezialmanöver (hämmernde Uppercuts, fliegende Helikopterkicks) beruhen auf umgesetzten Bewegungsabläufen wie Charging und Drehbewegungen via Steuerkreuz: Eine Richtungstaste gedrückt halten symbolisiert dabei das Sammeln von Kräften, die Ihr mit einem entsprechenden Gegenkommando dem Feind entgegenschleudert. Auch die typische 90-Grad-Drehung zum Feind entspricht Ryus Handbewegung beim Ansatz zum Feuerball. Die zweidimensionalen


In Your Face: Sogar in einer solchen Situation ist in "Tekken 2" noch eine Gegenattacke möglich.

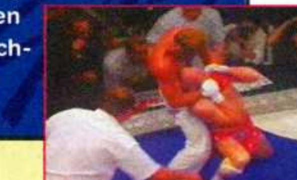
BEST OF THE BEST

REALE PRÜGELTURNIERE



Wer einem realen Prügelturnier beiwohnen möchte, besorgt sich einen Videomitschnitt des "Ultimate Fighting Championship" oder "Cage Fight Tournament": Zu den beinharten Keilereien in den USA und Belgien sind die erfahrensten Martial-Arts-Künstler aus aller Welt geladen. Da nur Schläge in Augen oder auf Ohren verboten sind, sollten Zartbesaitete lieber auf die rabiate Schlägereien verzichten. Statt Prügelspiel-typischer Sprünge und Combos erwartet Euch meist Herumgerolle am Boden auf der Suche nach dem passenden Würgegriff oder Hebel. Für Kampfsportfans sind die teils blutigen Auseinandersetzungen interessant, Außenstehende betrachten die kurzen, aber harten Duelle eher als unnütze Gewaltvideos.





KAMPFTECHNIK

NÜTZT DIE SCHWÄCHEN EURES FEINDES

3D-Prügelprofis kennen das Problem: Anfänger warten auf Euren Angriff und schrubben dann blindlinks auf den Buttons herum statt eine Angriffsstrategie zu planen. Bei wendigen Kriegern kommen sie damit oft Euren Hieben zuvor und Ihr seid plötzlich der Unterlegene. In diesem Fall müßt Ihr Eure ganze Erfahrung nützen: Lockt den Gegner mit kurzen Schritten nach vorn aus der Deckung und blockt seinen Einzelschlag oder Combo ab. Nun kommt's auf flottes Timing an: Nach dem letzten Hieb ist Euer Gegner für einen Augenblick ungeschützt – und Ihr erwidert mit einem mächtigen Wurf oder Combo.



Arenen haben natürlich auch ihre Tücken: Drängt Ihr den Feind gnadenlos zurück, sitzt er irgendwann in einer Ecke fest und ist Eurem Schlaghagel hoffnungslos ausgeliefert. Abhilfe schaffen erst die Teleporter-Manöver, mit denen Ihr Euch hinter den Feind beamen könnt und so der Falle entkommt. Um auf diesen futuristischen Zauber zu verzichten und trotzdem das Eckenmanko zu beseitigen, realisierte SNK für ihre "Fatal Fury"-Sippe eine Dreiebenentechnik: Per Button weicht Ihr für kurze Zeit in Hinter- oder Vordergrund aus und könnt so aus der Bedrängnis fliehen. Vier verschiedene Schläge waren obendrein aus dieser Situation möglich.

Ausfallschritte und Rollen in den Hintergrund machen das Duell schließlich richtig komplex: Steht Euer Gegenüber schief zu Euch, könnt Ihr ihm entweder durch einen riskanten Vorwärtsschritt wieder gegenübertreten oder beispielsweise einen Drehkick ausführen, der auch seitlich stehende Kontrahenten erwischt. Erfahrung bezwingt dabei jeden blindwütigen Haudraufschläger.

Um die Features des dreidimensionalen Raums auszukosten, kommen Prügelfans jedoch nicht an den haltungsorientierten Kampfsystemen von "Tekken 2" oder "Soul Blade" vorbei: Hier bestimmt Ihr per Feuerknopf nicht die Härte Eures Angriffs, sondern mit welchem Arm oder Bein Ihr zuschlagt. Im Fall von "Soul Blade" befinden sich beide Hände fest an der Waffe und Ihr unterscheidet zwischen vertikalen und horizontalen Schlitzern. In jedem Fall verändert Ihr bei einem Angriff Eure Körperhaltung: Bei einem Faustschlag oder Schwertstreich macht Euer Messerstecher einen Schritt nach vorn und kehrt anschließend nach einer kurzen Pause in seine Grundstellung zurück – während dieser Pause kann er keinen Gegenschlag blocken. Solange Euer Schützling sein Gewicht jedoch auf den vorderen Fuß verlagert hat, könnt Ihr (anders als bei Sprite-Turnieren) die Stellung für einen schnellen Drehkick mit dem hinteren Bein nützen: Der entstandene Combo besteht also nicht aus einer zufälligen Trefferserie oder verknüpften Specials, sondern aus festgelegten Schlagfolgen, die Ihr für jeden Charakter einzeln einstudieren müßt.

STREET FIGHTER ALPHA 2

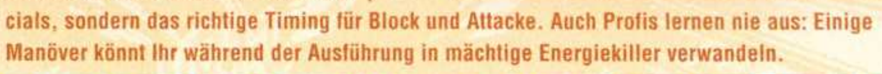


Für die Darstellung ihrer Jugendsünden wurden die Streetfighter in Anime-Kostüme gesteckt: Countermove und Ausfallschritt ignorierend werfen sich Jung-Ryu und seine Freunde blitzende Supermoves um die Ohren und überzeugen mit ausgefeiltem Manöverdesign und spielerisch ausgewogenen Charakteren. Die intuitive Steuerung prägte seit der ersten Super-Nintendo-Version das 2D-Genre, nur 3D-Fetischisten und Kampfsportrealisten greifen angesichts der Fantasiekämpfer lieber zu "Tekken". Prügelspieler sollten auf jeden Fall die "SF 2"-Urversion sowie eine 32-Bit-Neuauflage (Test in MAN!AC 12/96) auf Lager haben.

ERSCHEINUNGSJAHR 1996 | HERSTELLER CAPCOM | SYSTEME PS / SA | KÄMPFER 18
SCHLAGVIELFALT ★★★ | REALISMUS ★★★ | GESAMTWERTUNG ★★★★

TEKKEN 2

Egal, ob Prügelfan oder nicht, für Playstationfans führt kein Weg an "Tekken 2" (Test in MAN!AC 10/96) vorbei: Kampfsportler erfreuen sich an den authentisch umgesetzten Kung-Fu-, Thaiboxer- und Drunkenmaster-Charakteren, Specialfans üben die unzähligen Special-, Counter- und Unblockable-Moves im Stehen, Liegen, Knien und Sitzen, dem Gegner zu- oder abgewandt. Dank der Grundschläge haben auch Anfänger eine Chance: Entscheidend sind nicht die Specials, sondern das richtige Timing für Block und Attacke. Auch Profis lernen nie aus: Einige Manöver könnt Ihr während der Ausführung in mächtige Energiekiller verwandeln.


ERSCHEINUNGSJAHR 1996 | HERSTELLER NAMCO | SYSTEME PLAYSTATION | KÄMPFER 23
SCHLAGVIELFALT ★★★★★ | REALISMUS ★★★★★ | GESAMTWERTUNG ★★★★★

STAR GLADIATOR

Skelett-Samurai Bilstein lädt zum Fight um die Galaxie: Begleitet von beeindruckenden Wisch- und Blitzeffekten keilt Ihr Ihr Euch mit Robotern und Alienstreitern, Schlagserien setzt Ihr anhand von Combo-Karten zusammen, die im komfortablen Übungs-Modus eingeblendet werden. Abwehrmanöver und der bildschirmerschütternde Powermove als letztes Aß im Ärmel bestimmen die flotten Duelle, die futuristischen 3D-Hintergründe (z.B. ein Endlosaufzug in die Wolken) sorgen für ausgelassene Prügelstimmung. Wer die realistischen Samurai-Kämpfe satt hat, vernichtet den Feind mit Versteinerungszauber und giftgrünem Todesatem.

ERSCHEINUNGSJAHR 1996 | HERSTELLER CAPCOM | SYSTEME PLAYSTATION | KÄMPFER 11
SCHLAGVIELFALT ★★★★ | REALISMUS ★★★ | GESAMTWERTUNG ★★★★



KAMPFSPORT IN KINO UND VIDEOSPIEL

HEIßES BLUT AUS BRASILIEN: CAPOERA

Der brasilianische Kampfsport wurde in Zeiten der Unterdrückung entwickelt und als Tanz getarnt: Die auf Rhythmus basierende Technik ist eine der spektakulärsten Kampfsportarten und gelangt erst vereinzelt nach Europa. In einem Bitmap-Prügelspiel sind die akrobatischen Manöver kaum stilgerecht umzusetzen, Fans sollten trotzdem mal "King of Fighters '96" probespielen. Ansonsten dürfen wir gespannt auf die geplante "Tekken 3"-Adaption für die Playstation hoffen: In der Automatenversion stiehlt Rasterlocke Eddy allen Kollegen mit seinen gesprungenen Doppelkicks und Flickflacks die Show. Wer mal in den Kampfsport reinschnuppern möchte, sollte sich auf jeden Fall den einzigen Streifen zum Thema "Only the Strong" (Ascot, rechts) in der Videothek ausleihen.

VIRTUA FIGHTER 2



Was dem Playstation-Fan sein "Tekken 2" ist dem Saturn-Schläger sein "Virtua Fighter 2" (Test in MAN!AC 1/96): 70 butterweich animierte Specials und Combos pro Fighter sorgen für die nötige Trainingsmotivation. Anfänger müssen jedoch einige Übungsstunden einlegen und Specials Auswendiglernen, da kaum Grundschläge vorhanden sind und der richtige Einsatz der Moves über Sieg oder Niederlage entscheidet. Die atemberaubende Interlace-Auflösung und die 3D-Arenen verpassen der Automatenumsetzung eine dramatische Atmosphäre, Kampfsportler begeistern sich an stimmungsvollen Charakteren wie dem Drunkenmaster Shun.

ERSCHEINUNGSJAHR	1995	HERSTELLER	SEGA	SYSTEME	SATURN	KÄMPFER	10
SCHLAGVIELFALT	★★★★★	REALISMUS	★★★★	GESAMTWERTUNG	★★★★★		

KING OF FIGHTERS '96



Wer schon immer mal mit den "Art of Fighting"-Recken die "Fatal Fury"-Sippe aufmischen wollte, besorgt sich SNK's ultimative Prügelschlacht um den Titel des größten Kämpfers (Test in MAN!AC 9/97): Satte 27 Schläger nehmen am Turnier teil, jeder beeindruckt mit einer Masse an Specials, Würfen, Combos, Super Moves und Combo-Grabs. Auch Grafikgags und animierte Hintergründe dürfen nicht fehlen, die sich jedoch in langen Ladezeiten niederschlagen. Die Playstation-Version ist etwas ruckliger als die Saturn-Variante, bietet jedoch einige Features mehr – wie die Belegung der Zeigefingertasten mit Specials.

ERSCHEINUNGSJAHR	1997	HERSTELLER	SNK	SYSTEME	PS / SATURN	KÄMPFER	27
SCHLAGVIELFALT	★★★	REALISMUS	★★★	GESAMTWERTUNG	★★★★		

SOUL BLADE



Verfechter ehrwürdiger Waffenduelle kommen ohne "Soul Blade" (Test in MAN!AC 3/97) nicht aus: Als Ritter Siegfried, Wikingerbraut Sophitia oder einem anderen der zehn Helden schlitzt Ihr Eure Gegenüber mit bedächtigen Combos und wuchtigen Einzelhieben auf, der flotte Rutscher zur Seite prägt dabei die taktischen Kämpfe. Die animierten 3D-Hintergründe (mit Windeffekten und wanderndem Sternenhimmel) sorgen für mittelalterliche Schlachtstimmung, ein paar geheime Krieger hätten jedoch nicht geschadet. Der fetzige FMV-Vorspann ist bis heute das mitreißenste Filmintro aller Prügelspiele und verdient eine besondere Erwähnung.

ERSCHEINUNGSJAHR	1997	HERSTELLER	NAMCO	SYSTEME	PLAYSTATION	KÄMPFER	10
SCHLAGVIELFALT	★★★★	REALISMUS	★★★★★	GESAMTWERTUNG	★★★★★		



Immer auf die Nase: In "Thai Boxing" (80er-Jahre-Spiel für den C-64) lest Ihr den Zustand Eures Kämpfers an seiner verquollenen Visage ab.



Angeschnippelt: Verletzt Ihr in "Bushido Blade" den Feind am Fuß, muß der Ärmste auf dem Knie weiterkämpfen.

AUF DEM FELD DER EHRE:

KAMPFSPORTSIMULATIONEN

Während Special-geladene Keilereien wie "Street Fighter 2" absahnen, spielen die Simulationen im Prügelgenre eine untergeordnete Rolle. Simulationen verbannen Specialeffekte weitgehend in den Hintergrund und wirken dadurch unspektakulärer, bieten aber meist ein ausgeklügeltes Kampfsystem, das von Spezialschlägen und -situationen nur so strotzt. Das gestaltet das Duell nicht nur taktischer, sondern auch wesentlich schwieriger: Der Meister muß seine Hiebe und deren Einsatz genau kennen, das verlangt viel Übung und Einsteiger haben gegen erfahrene Spieler selbst mit Kräfteausgleich keine Chance. Während sich Schläger-Freaks heute blitzende Feuerballspecials um die Ohren werfen und sich mit blutigen Fatalities niedermetzeln, hat das Prügelspielgenre seinen Ursprung in der schlichten Kampfsportsimulation: Als 1984 Jordan Mechners "Karateka" erschien, beschränkte sich die Schlägerei auf traditionelle Faust- und Fußschläge. Schon damals wurde Euer Erschöpfungsgrad anhand einer Energieleiste gemessen, wovon moderne Kampfsportsimulationen jedoch absehen. Überhebliche Gestik und schmerzverzerrte Mimik verleihen dem Kampf mehr Atmosphäre und verbannen den ominösen Energiebalken. In Human's "Taekwondo" lest Ihr Eure Energiereserven von der Haltung Eures Schützlings ab. Zu Kampfbeginn tänzelt Euer Martial-Arts-Künstler provozierend hin und her, bis er sich später schnaufend auf einem Knie abstützt. An seiner Stärke und Schnelligkeit ändert sich jedoch nichts, gravierender für den Kampfverlauf sind hingegen die erlittenen Verletzungen in Squares "Bushido Blade": Nur ein Schnitzer an Körper oder Kopf kann Euren Gegenüber niederstrecken, Treffer an Armen und Beinen lassen ihn humpeln oder lähmen Körperteile gänzlich. Lediglich Boxspiele bedienen sich heute noch des traditionellen Energiebalkens, wobei Ihr jedoch bei einem KO mit flottem Button-Geschrubbe wieder auf die Füße kommt. Außerdem unterliegen Simulationen meist Kampfsport-spezifischen Regeln und einer gewissen Fairneß: Beim Boxen oder Taekwondo kann ein Duell auch durch Punkte oder Downs entschieden werden, während bei "Street Fighter 2"



System 3's "International Karate +"-Meister nehmen es locker mit zwei Gegnern gleichzeitig auf (C-64).



Judo mit komplizierten Specials (C-64): In "Uchi Mata" ist ein fester Stand wichtig.



Der Urvater: Für Prügelfans ist "Karateka" (Atari 7800) leider zu langsam.

BUSHIDO BLADE



Genialer Vertreter realistischer Kampfkunst: In einer malerischen 360-Grad-Kulisse mit Witterungseffekten (Schnee, Regen & Wind) duelliert Ihr Euch nach altem Samurai-Brauch mit Schwert und Naginata. Statt ominösem Energieverlust hinterlassen Treffer Risse und Schlitzer in der Kleidung, schwer verletzt humpelt Euer Krieger oder läßt einen tauben Arm hängen. Drei Grundstellungen und daraus resultierende Manövervarianten prägen den Kampf: Entscheidend ist der erste Treffer. Der Ego-Modus und das hervorragende Charakterdesign runden "Bushido Blade" (Test in MAN!AC 6/97) zur besten Kampfsportsimulation ab.

ERSCHEINUNGSJAHR 1997 HERSTELLER SQUARE SYSTEME PLAYSTATION KÄMPFER 6
SCHLAGVIELFALT ★★★★ REALISMUS ★★★★★ GESAMTWERTUNG ★★★★★

Wer will als erster? In "Perfect Weapon" könnt Ihr Euch nur mit einem Gegner befassen.



Erst einmal ausruhen: Erschöpfte "Taekwondo"-Künstler stützen sich in Pausen schnaufend auf dem Knie ab (Super NES).

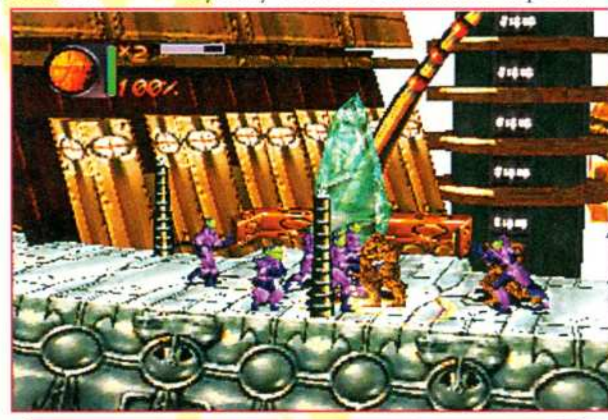
und Co. nur der KO zählt. Krümmt sich ein Schläger mit schmerzverzogener Miene am Boden, wird der Kampf unterbrochen und Ihr dürft im Gegensatz zu den rabiaten Keilereien nicht erneut reintreten. Obendrein bieten Simulationen auch taktische Features wie den Gleichgewichtssinn Eures Schützlings oder verschiedene Grundstellungen. Fehlt Euch als Taekwondo-Künstler nur noch ein Down zum Sieg, tänzelt Ihr auf einem Bein vor dem Gegner und versucht ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen. Hechelt er jedoch erschöpft, verlagert Ihr Euer Körpergewicht nach vorne und tretet ihm aus der Hüfte mit dem hinteren Fuß mächtig vor den Latz – das sichere "Game Over" für die Niete.

DER WEG DES EINSAMEN KRIEGERS:
SCROLLENDE PRÜGELSPIELE



Die Jungs vom "Iron Commando" fahren Ihre Gegner über den Haufen (Super NES).

Horizontal scrollende Massenkeilereien sind mit Anbruch der 32-Bit-Generation beinahe ausgestorben: Super-Nintendo- und Mega-Drive-Veteranen erfreuen sich an exzellenten Punkschlachten aus Japan ("Final Fight" und "Streets of Rage"), die weit über der Masse mittelmäßiger Film- und Comic-Schlägereien wie "The Punisher" oder den "Power Rangers" stehen. Fans brauchen keine Anleitung, da sich die Steuerung in jedem Titel ähnelt: Aus der Seitenperspektive stapft Ihr horizontal und vertikal durch düstere Hinterhöfe und verrufene Stadtviertel und springt per Feuerknopf den anstürmenden Rockern und Messerstechern entgegen. Für Schläge und Kicks ist je ein Button reserviert, meist auch für einen energiesaugenden Special-Move. Da nur sehr selten andere Specials möglich sind, bietet der Nahkampf die einzige Abwechslung: Rückt Ihr einem der Bösewichte auf die Pelle, packt Euer Schläger den Rivalen am Kragen: Mit Steuerkreuz/Button-Kombinationen bearbeitet Ihr den armen Kerl nun genüßlich mit Charakter-spezifischen Ellenbogen- und Kniestößen, Faustschlägen und Kopfnüssen. Den Combo rundet Ihr anschließend mit einem besonders harten Kick oder einem krachenden Wurf ab, weggeschleuderte Rüpel reißen dabei noch ein paar Kollegen mit sich. Natürlich dürfen auch Eisenstangen und Knüppel zum Mitnehmen am Wegrand nicht fehlen – wobei manche Entwickler es mit Pistolen, Uzzies, Pumpguns und Handgranaten wie in "Iron Commando" ein wenig übertreiben.
Am meisten Spaß macht die scrollende Randale im Team mit einem Kumpel, wobei die Jagd auf den Unterweltboß meist in einer wüsten Keilerei um die Extras endet.
Der bekannteste Prügelscroller ist die dreiteilige "Final Fight"-Serie von Capcom. Teil 1 erschien speziell für die japanischen Fans sogar in zwei Versionen: Nachdem für die Super-Nintendo-Umsetzung der Held "Guy" wegrationalisiert wurde, veröffentlichte Capcom eine Spezialedition mit dem Lieblingskämpfer. Mit ihrer Automatenumsetzung "Dynasty Wars 2" entwickelte Capcom

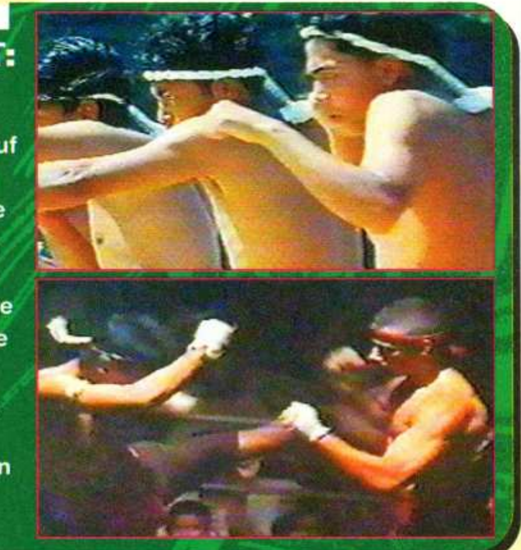


Endlich Nachschub: Acclaim belebt das Genre der scrollenden Prügelspiele mit "Fantastic Four" (Playstation)

KAMPFSPORT IN KINO UND VIDEOSPIEL

DER HÄRTESTE SPORT DER WELT:
THAIBOXEN





Das Kickboxen-verwandte "Muhi Thai" entstand auf der gleichnamigen Insel und ist eine der zermürbendsten Kampfsportarten: Die hervorstechendste Waffe eines Thaiboxers sind Ellenbogen und Knie, mit denen er Gesicht und die kurzen Rippen bearbeitet. In Thailand benötigt ein Kämpfer acht Jahre Training, bis er sich Profi nennen darf – falls er die harte Trainingszeit überlebt.
Die maximale Profikarriere beträgt nur vier Jahre, da Rippenknochen und Schienbeine bei weiterer Beanspruchung zerbröseln würden. Für einen Besuch auf der Muhi-Thai-Insel füttert Ihr Euren Videorekorder mit Jean-Claude Van Damme's "The Quest", um den Kampfstil auf dem Bildschirm realistisch nachzuahmen, steuert Ihr Bruce aus "Tekken 2".

DYNASTY WARS 2

Als einziger traditioneller 2D-Prügelspiel-Scroller auf den 32-Bittern gehört "Dynasty Wars 2" (Test in MAN!AC 11/96) in jedes Schläger-archiv: Hoch zu Roß oder zu Fuß wirbelt Ihr allein oder zusammen mit einem Kumpel Rebellen im mittelalterlichen China Schwert und Lanze um die Ohren. Specials und Nahkampf lassen ausreichend Raum für ästhetische Knockout-Kombinationen. Säbel-, Messer- und Morgensternextras würzen den Kampf; um die Bonusschätze entwickeln sich sogar wüste Keilereien zwischen den Spielern.

Mittelalterliche Extras: Hoch zu Roß ist der Feind keine Gefahr.

ERSCHEINUNGSJAHR	1996	HERSTELLER	CAPCOM	SYSTEME	PS / SATURN	KÄMPFER	5
SCHLAGVIELFALT	★★	REALISMUS	★★	GESAMTWERTUNG	★★★		

TOBAL NO.2



Keine Polygonschlägerei gewährt so fließende und fehlerfreie Kämpfe wie "Tobal No.2" (Test in MAN!AC 7/97): Neben dem gewohnten Turnier liegt bei Fei, Doctor V & Co. der Schwerpunkt auf dem cleveren Rollenspiel-Modus, in dem Ihr Dungeons erforscht und von Gegnern säubert, sowie Euren Charakter mit Extras und Erfahrungspunkten aufputscht. Habt Ihr in der Unterwelt ausreichend Gegner geplättet, dürft Ihr die geheimen Schläger anwählen, sogar der "Final Fantasy"-Reitvogel Cocobo stellt sich erfolgreichen Spielern. Wer brillante Technik mit ausgefallenen Spielmodi und reichhaltigem Special-Sortiment sucht, muß unbedingt zugreifen.

ERSCHEINUNGSJAHR	1997	HERSTELLER	SQUARE	SYSTEME	PLAYSTATION	KÄMPFER	10
SCHLAGVIELFALT	★★★★	REALISMUS	★★★★	GESAMTWERTUNG	★★★★★		



In Kürze erscheint mit Core's "Fighting Force" (PS) ein brandneuer Prügel-Scroller



Hagar setzt zum Supermove an: "Final Fight 3" (Super NES) strotzt vor Specials.

außerdem die einzige 32-Bit-Version eines zweidimensionalen Prügelscrollers. Der 3D-Wahn hat auch vor diesem Genre nicht halt gemacht, die damit verbundenen Probleme hat bis heute jedoch noch kein Entwickler gelöst. In 3D-Scrollern wie "Perfect Weapon" und "The Crow" kommen die Gegner aus allen Richtungen, Ihr könnt Euch nur langsam im Kreis drehen und habt schon eine Packung Ohrfeigen kassiert, bevor Ihr Eurem Gegenüber in die Augen sehen könnt. Die einzige Lösung für dieses Problem findet Ihr nur im Import-Wrestling "Toukon Retsuden 2", wo Ihr per Button die Catcher-Kollegen anvisiert.

DIE KUNST DES KONTERNS: WRESTLING

Im spektakulären Wrestling-Genre findet Ihr neben hervorragenden Ringsimulationen auch skurrile Produkte. Das liegt hauptsächlich daran, daß bis ins Zeitalter der flexiblen Polygongrafik niemand so recht wußte, wie man den Wrestlingsport mit seinen Konteraktionen und komplexen Manövern auf dem Bildschirm umsetzt. Die Entwickler probierten es mit den verschiedensten Ansätzen, meist vermitteln die Wrestlingspiele den Flair des Freistilringens jedoch nur begrenzt: Ähnlich den Prügelscrollern stampft Ihr in Absolute's "Titlematch Pro Wrestling" (Atari 7800) mit Eurem grimmigem Sprite-Raufbold horizontal und vertikal durch den Ring und verteilt seitliche Ohrfeigen. Per Button schubst Ihr Euer Opfer in die Seile oder setzt einen Haltegriff an, um ihn anschließend in die Luft zu stemmen oder mit einem Bodyslam auf die Bretter zu hämmern. Auch ein Sprung aus der Ringecke ist möglich, der jedoch meist ins Leere geht. Im Gegensatz zu den kugelrunden Dickwänsten aus "Rock'n'Roll-Wrestling" (C-64) unterscheiden sich die Catcher nicht nur durch ihre Farbe, sondern auch durch Aussehen und persönliche Spezialmanöver. Diesem Konzept folgen bis heute die meisten Wrestling-Rüpeleien, 32-Bit-Fans erinnern sich an das Combo-geladene "WWF in your House". Wie ein interaktiver Film konzipiert ist hingegen die erste WWF-Keilerei für den C-64, bei der Ihr mit der Start-Diskette nur das Titel-Match der damaligen WWF-Stars Hulk Hogan und Randy Savage nachspielen könnt: Weitere Titelkämpfe erschienen auf Zusatzdisketten. Rundenweise gegen den Computer oder einen Freund wählt Ihr aus einer Liste von mehreren Manövern Eure geplante Aktion: Neben Attacken wie Backsuplex, Elbowsmash und Piledriver sind auch Konteraktionen wie Armdreher und Block möglich. Der Computer errechnet aus Trefferwahrscheinlichkeit und Kondition die gelungene Aktion und spult in einem Fenster eine derb digitalisierte Ruckelanimation aus dem Realmatch ab. Zwei Energieleisten informieren Euch dabei über den Zustand der WWF-Stars.

Beide Wrestling-Oldies können jedoch nicht die Spannung und Kampfästhetik eines realen Matches vermitteln: Meist gelingen abwechselnd je ein bis zwei Angriffe; wer seine Energie zuerst verloren hat, ist unterlegen. Um auch die taktischen Aspekte des Wrestling ins Spiel einzubeziehen, mischte Acclaim mit "WWF Wrestlemania" auf dem Super Nintendo die beiden Ansätze: Sobald Eure Sprite-Muskelberge zu einem Wurf ansetzen, erscheint am oberen Bildschirmrand ein Kräftebalken, um den Ihr mit Eurem Kontrahenten per Dauerfeuer ringt. Leichte Manöver gelingen dabei schon mit wenig Kraft, während Ihr für Atomic Drop und Co. kräftig rubbeln müßt. Eure Kondition beeinflußt dabei ebenfalls den Erfolg, wodurch die typischen Trefferserien und Wendungen des

Erst einmal durchschnaufen: "Human Wrestling" (GB, 1994).



Der erste Prügelscroller: In "Kung Fu-Master" (Atari 7800) vermöbelt Ihr Schläger und Messerstecher im Akkord.



Move wählen und zuschauen: In "WWF" (C-64, 1987) verfolgt Ihr den Kampf in digitalisierten Ruckelanimationen.





Wüste Catcher und isometrischer Ring: In Epyx' "Championship Wrestling" (C-64, 1986) konntet Ihr Euch bereits inner- und außerhalb des Rings mit zahlreichen Manövern vermöbeln.



KAMPFTECHNIK

DER ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Daß moderne 3D-Wrestler schon sehr nahe an ihre Realvorbilder herankommen, merkt Ihr auch an den ähnlichen Kampfverläufen. Im Fernsehen ist meist schon der hinterhältige Überraschungsangriff zu Beginn eines Kampfes von Erfolg gekrönt, Eure 32-Bit-Schläger tun es ihren Vorbildern gleich: Drückt nach dem Gong sofort den Sprint-Button und setzt zu einer wuchtigen Sprungattacke wie Dropkick oder Flying Elbowsmash an. Euer Gegenüber ist in seiner Ringecke gefangen und blockt den Hieb in den seltensten Fällen.



Realvorbilds entstehen: Habt Ihr erst einmal ein paar Schläge eingesteckt, müßt Ihr Euch mit einfachen Hieben wieder aus der Misere herausarbeiten und dürft erst später vernichtende Manöver zeigen. Im Zweispieler-Modus gehen die meisten Kloppereien leider unentschieden aus, da beide Gegner über stahlharte Dauerfeuerdaumen verfügen. Eine clever ausgeklügelte Version dieses Wrestling-Systems finden Game-Boy-Catcher in "Human Wrestling" von 1990: Statt um einen kryptischen Kraftbalken zu ringen, schnaufen Eure Schützlinge je nach Erschöpfungsgrad nach jedem Treffer ordentlich durch und sind währenddessen weiteren Angriffen hilflos ausgeliefert. Gleichzeitig fungiert die ulkige Kulleraugenanimation auch als Energieanzeige, im Zweispieler-Modus entstehen so taktisch geprägte Kämpfe mit Fluchtmanövern und Finten.



Die Schlagvielfalt des Wrestling wurde auf dem Bildschirm erst durch die flexible Polygongrafik möglich.

Das komplexe Freistilringen auf dem Bildschirm taktisch korrekt umzusetzen gelang erst dem japanischen Spielegiganten Tomy, der mit seinem Polygoncatchen "Toukon Retsuden" für die Playstation neue Maßstäbe in Bezug auf flexible Steuerung und Manövervielfalt setzte und Spiele wie "WCW vs the World" inspirierte. Drei Buttons stehen für Haltegriff, Hieb und Wurf, die sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern: Je nachdem, wie lange Ihr einen Knopf drückt, und in Kombination mit den Richtungstasten steht Euch eine Unzahl an Moves zur Verfügung. Ihr gewinnt entweder durch überraschende Angriffe oder clevere Abwehrmanöver. Humans Durchschnaufer findet Ihr hier ebenfalls: Nachdem Ihr Euren Herausforderer auf den Boden gepfeffert habt, bleibt er für ein paar Augenblicke liegen und Ihr setzt mit Tritten und Sprüngen aus der Ringecke nach.



Ab auf die Matte: Wer Doubleteam-Moves genießen möchte, kommt an "Toukon Retsuden 2" nicht vorbei.

Wollt Ihr den Schwächling mit einer Serie von spektakulären Manöver bearbeiten, packt Ihr die Pfeife beim Schopf und helft ihm wieder auf die Beine. Nun taumelt der Unterlegene benommen vor Euch und Ihr habt reichlich Zeit, um eine niederschmetternde Aktion vorzubereiten. Bis heute problematisch sind die ausgefallenen Doubleteam-Moves, bei denen Euer Team zu zweit einen Gegner bearbeitet. Alte Sprite-Keilereien boten in Ausnahmefällen lediglich die Option, den Feind für eine gnadenlose Rechte des Kollegen von hinten festzuhalten. Auch unfaire Mittel außerhalb des Rings wurden bis auf einen zufällig plazierten Sprite-Stuhl als Totschläger in den WWF-Raufereien auf dem Super NES noch nicht berücksichtigt. Catch-Freunde träumen von Kopfnüssen auf den Ringpfosten und Würgerschlingen.



Mir ist so schwindlig: In modernen Wrestlingspielen torkeln angeschlagene Gegner benommen durch den Ring.

WWF IN YOUR HOUSE



Der Combo-geladenen WWF-Schlägerei (Test in MAN!AC 1/97) sieht man die Arcade-Wurzeln an: Statt ausgefeilter Kontermanöver erwartet Euch ein Special-Feuerwerk mit Energieextras und Feuerbällen. Die steif animierten Digiwrestler (z.B. Totengräber Undertaker und Miesling British Bulldog) kommen ihren Vorbildern zwar optisch nahe, spielerisch hat die Keilerei jedoch mit "echtem" Wrestling nichts gemein: Nach Prügelspielregeln tretet Ihr unter einem 100-Sekunden-Zeitlimit gegen bis zu drei Gegner zum "Best of 3"-Match an, via Vierspieler-Adapter kloppen auch Eure Kumpels mit.

ERSCHEINUNGSJAHR	1997	HERSTELLER	ACCLAIM	SYSTEME	PS / SATURN	KÄMPFER	10
SCHLAGVIELFALT	★★★	REALISMUS	★	GESAMTWERTUNG	★★★		

TOUKON RETSUDEN 2



Der Champion aller Wrestlingspiele: In "Toukon Retsuden 2" (Test in MAN!AC 5/97) treten bis zu vier Spieler zur Sondergriff- und Spezialmanöver-gefüllten Show-Schlägerei an. Das ausgefeilte Kontersystem läßt keine unfairen Situationen zu, die fließend schattierte Polygonoptik und der japanische Ringrichter sorgen für authentische Atmosphäre. Zum ersten Mal führen Konsolen-Catcher hämmernde Doubleteam-Moves aus und messen im Clinch ihre Kräfte, Kenner schlüpfen in die Badehose ihrer "New Japanese Pro"-Stars. Die umfangreichen Optionen und verschiedenen Ausscheidungturniere lassen keine Wünsche offen.

ERSCHEINUNGSJAHR	1997	HERSTELLER	TOMY	SYSTEME	PLAYSTATION	KÄMPFER	21
SCHLAGVIELFALT	★★★★★	REALISMUS	★★★★★	GESAMTWERTUNG	★★★★★		

WCW VS THE WORLD



Die bekanntesten WCW-Hünen messen sich mit fünf anderen Ligen, um den "World Champion" zu küren: Nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip kontert Ihr die Angriffe Eurer Gegenüber, jeder der 60 Knochenbrecher (darunter acht Geheimkrieger) verfügt über 40 eigene Griffe sowie über einen persönlichen Finishingmove. Im Vergleich zu "Toukon Retsuden" vermißt Ihr einen Doubleteam-Modus und die pixelgenaue Steuerung, auch die Kollisionsabfrage wirkt etwas verwaschen. Trotzdem spielt sich "WCW vs the World" (Test in MAN!AC 7/97) locker von der Hand und motiviert zum ausgiebigen Herumprobieren.

ERSCHEINUNGSJAHR	1997	HERSTELLER	THQ	SYSTEME	PLAYSTATION	KÄMPFER	60
SCHLAGVIELFALT	★★★★	REALISMUS	★★★★★	GESAMTWERTUNG	★★★★		

Specials zum Einkaufen: In "Shadow Struggle" sammelt Ihr für überlegene Siege Erfahrungspunkte, die Ihr im Laden gegen Specials tauscht.



Der 3D-Modus von "Bushido Blade" ist zwar ein witziges Feature, bietet jedoch leider wenig Übersicht.

AUF EINSAMEN PFADEN:

KURIOSITÄTEN UND PANNEN

Auch "Power Rangers"-gestählten Videospieltestern fällt immer wieder ein Produkt in die Hände, über das sie nur staunen bzw. weinen können. Wer neben andauernden Schlägereien auch mal eine Rollenspielwelt besucht, sollte den Playstation-Import "Shadow Struggle" (Test in MAN!AC 12/96) spielen: Für jeden Sieg kassiert Ihr Erfahrungspunkte, die Ihr beim Meister gegen Specials eintauscht. Euren persönlichen Krieger speichert Ihr per Memory Card, um ihn den Freunden vorzuführen. Leider funktioniert dieses Feature nicht im Zweispieler-Modus: Mit Eurem individuell zusammengestellten Krieger gegen die Fighter Eurer Kumpels anzutreten bleibt ein Traum für Prügelspieler.

Interaktiver Kung-Fu-Film: "Supreme Warrior" (Mega CD).

Einen ähnlichen Modus findet Ihr in "Soul Blade": Eingebunden in eine Geschichte erhaltet Ihr für gewonnene Duelle neue Waffen, die sich in Attributen wie Länge und Wendigkeit unterscheiden. Einen Schritt weiter wagt sich "Fighters Impact": Nachdem Ihr Euren Kämpfer angewählt habt, könnt Ihr Euch einen von drei Kampfstilen aussuchen, die das Special-Sortiment Eures Helden bestimmen. Mit schwungvollen Aikido-Griffen schleudert Ihr Euren Feind durch die Luft und wehrt seine Angriffe mit Abwehrmanövern ab, Meister der Karate-Handkante bearbeiten ihren Herausforderer mit wuchtigen Schlagkombinationen.



Unglaublich, aber wahr: CDI-Gambler mußten in "Rise 2" für harte Hiebe den Button mehrere Sekunden gedrückt halten.

Wer wie im Hongkong-Kino seine Feinde stilecht im mittelalterlichen China mit Kung-Fu-Gekreische anfällt, kommt an dem skurrilen "Supreme Warrior" für das Mega-CD nicht vorbei: In einem interaktiven Kung-Fu-Film erteilt Ihr dem Filmhelden aus der Ich-Perspektive Abwehr- und Angriff-Kommandos, die im richtigen Augenblick ausgeführt zum Sieg und damit zum Happy-End führen. Wollt Ihr einen Kampf aus der Egoperspektive bestreiten, wagt Ihr Euch in das Samurai-Ambiente von "Bushido Blade": Leider ist der Modus nur als nettes Feature gedacht, trotz Kämpferschema in der rechten oberen Ecke mangelt es an Übersicht. *oe*

DAS SCHLECHTESTE SCHLÄGEREI DER 32-BITTER

BATTLE MONSTERS

Wer sich für "Battle Monsters" (Test in MAN!AC 4/96) digital ablichten ließ, braucht sein Zuhause nicht mehr verlassen: Lächerliche Charaktere, eine verwirrende Kollisionsabfrage und die mörderische Steuerung lassen uns vor Schreck erblassen; plump umherfliegende Blutkleckse beeindrucken nicht einmal Splatterfans. Die grobe Pixelgrafik und die schrecklichen Ruckelanfälle sind ein klares Vergehen gegen alle Gesetze der Spielbarkeit und des guten Geschmacks – begangen vom Japano-Hersteller Naxat. Nur Katastrophen-Touristen und Digimasochisten wagen sich an die schräge Keilerei.



ERSCHEINUNGSJAHR	1996	HERSTELLER	NAXAT	SYSTEME	SATURN	KÄMPFER	12
SCHLAGVIELFALT	★★	REALISMUS	★	GESAMTWERTUNG	★		

DIE SPRACHE DER PRÜGELPROFIS

BLOCK: Einen Hieb abwehren und so schadlos überstehen. Bei den meisten Prügelspielen geschieht dies durch Rückwärtsgehen, manche Kampfsysteme sehen extra einen Block-Button vor.

CHARGE: Kraft sammeln für ein mächtiges Special: Ihr haltet ca. zwei Sekunden Feuerknopf oder Richtungstaste gedrückt und Euer Kämpfer setzt zum hämmernden Specialmove an.

CLINCH: Halteposition, aus der zwei Wrestler zu Würfen und Schubsern ins Seil ansetzen können.

COMBO: Eine Schlagserie, die der Gegner nur mit einem entsprechenden Combo-Breaker kontern kann.

COMBO-GRAB: Eine Variation des Wurfes, bei der Ihr Euren Kontrahenten festhaltet und mit ein paar heftigen Schlägen bearbeitet.

COUNTER-MOVE: Ihr fangt einen Hieb Eures Gegenübers ab und verwandelt in einer fließenden Bewegung seinen Angriff in einen Wurf oder Hebel Eurerseits.

DOWN: Der Begriff kommt meist in Kampfsport- und Boxsimulationen vor und bezeichnet die Anzahl Eurer Bodenkontakte. Beim Taekwondo verliert Ihr z.B. nach dem fünften Down.

FATALITY: Ein vernichtendes, meist blutiges Special, mit dem Ihr ein Duell elegant beendet. Einige Spiele bieten auch Variationen wie Babality, Animality und Friendshipmoves an, mit denen Ihr Eure Kontrahenten in Babies oder Tiere verwandelt.

JUGGLE: Hiebe, die Ihr landet, nachdem Ihr den Gegner mit einem Uppercut oder Wurf weggeschleudert habt. Dies ist zum Beispiel mit Feuerball-Specials möglich.

KNOCKOFF: Ihr habt Euren Kontrahenten aus der Arena geworfen und damit ist der Kampf gewonnen.

PARRY-MOVE: Abwehr-Parade, nach der Ihr flott zu einem Gegenschlag ansetzt.

PIN: Überlegenheitsdemonstration im Wrestling, die einen Kampf abschließt: Der Sieger preßt den Unterlegenen für drei Sekunden mit beiden Schulterblättern auf dem Ringboden.

POP-UP-MOVE: Hat nichts mit Grafikfehlern zu tun, sondern ist ein Überraschungsmanöver wie Uppercut oder Kneelift, das Ihr aus dem Liegen heraus ausführt – ohne vorher aufzustehen.

REFRESHING: Meditationstechnik, mit der Ihr verlorene Energie wieder zurückgewinnt: Während sich "KI"-Obermotz Gargos mit lautem Gelächter aufputscht, sitzt "Tekken"-Veteran Yoshimitzu betend am Boden.

REVERSAL: ...nennt man das Blocken eines Wurfes, indem Ihr dieselbe Tastenkombination wie Euer Gegenüber drückt. Anschließend setzt Euer Schläger zum gleichen Manöver an.

SUPER-MOVE : Besonders mächtiger Spezialangriff, für den Ihr spirituelle Kraft in Form von Special-Energie oder Wimpel sammeln müßt.

UNBLOCKABLE-MOVE: Geheimattacke, die Ihr nicht blocken könnt. Flüchtet oder hüpft über den Feind!

UPPERCUT: Krachender Faust- oder Knieschlag (oft aus der Hocke) gegen das Kinn Eures Gegners, bei dem Ihr Eure Sprungkraft für den Hieb nützt.

JUMP'N'RUNS

"IT'S ME, MARIO!" (SUPER MARIO 64, 1996)



Mit den "Schlümpfen" (auch "Smurf") zementierte das Colecovision seine Position als Grafikwunder der frühen Achtziger

Geburt eines Genres

Anders als Renn- oder Prügelspiele waren Jump'n'Runs nie eine Domäne der Arcade-Industrie: Zwar debütierte 1981 mit „Donkey Kong" das erste weltweit erfolgreiche Hüpfspiel in der Spielhalle, doch fortan bestimmten Heim-Konsolen die dynamische Fortentwicklung des beliebtesten Spielgenres der achtziger und frühen neunziger Jahre.

Bevor sich jedoch mit Beginn der 8-Bit-Ära das „Jump'n'Run"-Genre herauskristallisierte, geisterte der Begriff „Plattformspiel" durch die Spiele-Landschaft: So darf man ruhigen Gewissens von „Congo Bongo" bis „Kangaroo" alle Titel mit ein paar bildschirmfüllenden Levels dem Hüpfspiel zuordnen – Hauptsache, der Held konnte Gegner mit einem überzeugenden Sprung überwinden. Erst mit dem legendären VCS-„Pitfall!" und Colecos optisch wegweisenden „Schlümpfen" zeichnete sich die Definition des Spielgenres ab. Nicht individuelle, bildschirmgroße Szenarien, sondern eine weitläufige, zusammenhängende Landschaft sollte das Einsatzgebiet zukünftiger Jump'n'Run-Protagonisten sein. Löbliche Ausnahmen bildeten die Computer-Umsetzungen „Miner 2049er" und „Jumpman Junior" (Nachfolger von Epyx' 30-Level-Bonanza „Jumpman") mit jeweils einem knappen Dutzend abgeschlossenen Levels – übrigens noch heute Spielspaß-Garanten erster Güte. Wer schon damals über den Modul-Kosmos hinausblickte, konnte auf dem Spectrum-Computer die englischen Verkaufshits „Manic Miner" und „Jet Set Willy" sowie auf dem Commodore 64 das amerikanische Pinguin-Hüpfspiel „Snokie" (eisige Rutschpartien auf Polar-Plattformen) genießen. Doch die Japaner ließen sich nur kurz das Zepter aus der Hand nehmen und läuteten mit Einführung der 8-Bit-Konsolen Master System und NES das goldene Zeitalter des Jump'n'Runs ein.



"Donkey Kong" ist der Urvater des Jump'n'Run. Im Bild seht Ihr den zweiten Level aus dem Clone "Crazy Kong".

IN MEMORIAM



Pitfall! (Activision)

Activision war nicht nur der erste Fremdhersteller für das Atari VCS, sondern setzte mit „Pitfall!" einen Meilenstein: Waren Videospieler bis dato nur eine Handvoll verschiedene Levels gewohnt, konterte Entwickler David Crane mit über 200 unterschiedlichen Szenarien. Außerdem mußte man die bildschirmgroßen Abschnitte nicht unbedingt in vorgegebener Reihenfolge durchlaufen, sondern konnte unterirdisch abkürzen. „Pitfall!" mauserte sich zum Millionenseller, wurde für praktisch alle Konsolen und Computer umgesetzt, erhielt eine packende Fortsetzung und erschien dank Sega sogar in den Spielhallen.

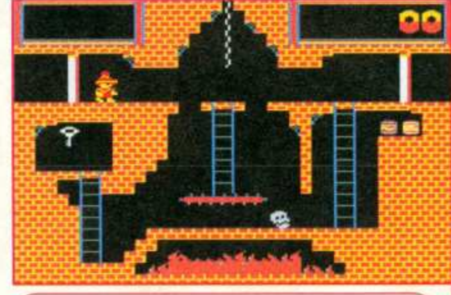
KONSOLE Atari VCS **JAHR** 1982 **WERTUNG** ✱ ✱ ✱ ✱

BEMERKUNG *Das mit Abstand abwechslungsreichste Hüpfspiel der VCS-Ära: 255 unterschiedliche Szenen!*

"Jumpman Junior" (Atari 5200 und Colecovision): Mit jeder Aufnahme eines Kringels änderte sich das Level-Outfit.

Mario macht's möglich

Der Aufschwung von Nintendo ist gleichbedeutend mit dem Erfolg von „Mario": Als Shigeru Miyamoto 1985 „Super Mario Bros." für das NES fertigstellt, ist der Siegeszug der 8-Bit-Konsole nicht mehr aufzuhalten. Für damalige Verhältnisse waren die 32 „Mario"-Levels sensationell, nicht minder ungewöhnlich die massig versteckten Goodies – Bonuskammern und Warpzonen lockten die Kids. Erstmals füllten die Tips und Tricks zu einem Hüpfspiel mehr Seiten in den Spielegazetten als die Lösung zu einem Adventure. Sega konterte auf dem Master System mit „Wonderboy" und „Alex Kidd in Miracle World", ebenfalls zwei sehr guten Hüpfspielen mit riesigem Aktionsgebiet sowie Motorrädern und Skateboards als flippiges Helden-Accessoire. Daß sich keiner der beiden Protagonisten als ernsthafte „Mario"-Gegenspieler etablieren konnte, hatten Segas Designer zu verantworten: „Alex Kidd" brachte es auf drei eher schwache bis mittelmäßige Fortsetzungen, „Wonderboy" wurde Schritt für Schritt zum Action-Adventure-Heroen umprogrammiert. Der Spielspaß stieg, die Beliebtheit sank – leider!



"Montezuma's Revenge" wurde Jahre nach der Computer-Premiere von Parker für das Master System adaptiert

"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)

Nolan Bushnell veröffentlicht den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel

Nolan Bushnell schreibt "Pong", Magnavox veröffentlicht mit dem "Odyssee" die erste Videospielkonsole der Welt

Das Atari VCS erscheint

Das Mattel Intellivision erscheint

1965 1966 1967 1968 1969 1970 1971 1972 1973 1974 1975 1976 1977 1978 1979

IN MEMORIAM



Wonderboy (Sega, 1986)

Auf der krampfhaften Suche nach einem "Mario"-Gegenspieler übersah Sega doch glatt ihr bestes Sprite im Stall: Lange vor "Kid Chameleon" und "Sonic" erschien mit dem Windel-Matz "Wonderboy" ein Skateboard-fahrender und Äxte-werfender Plattform-Protagonist. Im Premieren-Spiel widmete er sich noch traditionellen Jump'n'Run-Themen, später mutierte er zum Action-Adventure-Helden. Als "Master Higgins" suchte er im Auftrag von Hudson Soft sogar Nintendo-Konsolen heim! Heute spricht leider niemand mehr von dem Kleinen, der eine 32- oder 64-Bit-Wiedergeburt wahrlich verdient hätte.

KONSOLE	Master System	JAHR	1987	WERTUNG	✱ ✱ ✱ ✱ ✱
BEMERKUNG	Riesiges Urwald-Hüpfspiel mit versteckten Extras – praktisch identisch mit Arcade-Original.				

Während dem NES Hundertschaften von biederen bis begeisternden Jump'n'Runs zuteil wurden (toll waren u.a. Hudsons „Jackie Chan's Action-Kung-Fu" und Konamis „Bucky O'Hare"), konnte das Master System nur in der Endphase mit vortrefflichen Disney-Hüpfspielen („Land of Illusion", „Lucky Dime Capers") dagegenhalten. Umsetzungen von „Alf" (nur USA), „Hook" und „Moonwalker" brachten das Hüpfspiel-Genre nicht weiter, das mit „Super Mario Bros. 3" seinen vorläufigen (manche meinen unübertreffbaren) Höhepunkt erlebte: Mehr Levels, mehr Ideen, mehr Spielspaß hatte niemand zuvor auf Modul gepreßt. Der einzige Kritikpunkt an diesem Meilenstein der Software-Evolution war die fehlende Batterie – erst mit der Wiederveröffentlichung auf „Super Mario Allstars" fürs Super NES wurde dies behoben.



Neben dem Alex-Kidd-Original ("Miracle World", Bild) konnte nur die letzte Episode gefallen ("Shinobi World", 1990).



Die Oberwelt von "Super Mario Bros. 3" war eine Sensation: Oben seht Ihr bestenfalls ein Zwanzigstel des Spielareals.

Der Hüpfspiel-Hype

Zu Beginn des 16-Bit-Zeitalters sah man den Mega-Drive-Spielen an, daß Sega aus dem 8-Bit-Mißerfolg gelernt hatte: Der Arcade-Gigant nahm die Hüpfspiel-Herausforderung an und präsentierte den ersten starken „Mario"-Konkurrenten. Mit "Sonic", einem Igel mit Wirbelwind-Nachbrenner, begann 1991 der Siegeszug des blauhäutigen Sympathieträgers. Er war schnell, er war cool und er hatte mit Dr. Robotnik einen charismatischen Gegenspieler. Mario blieb jedoch gelassen und konterte nach dem Geniestreich "Super Mario World" mit "Yoshi's Island": Die putzigen Saurier nahmen das Joypad in die Hand und zeigten den Jump'n'Run-Fans, daß sie dank Miyamoto tierisch gut drauf waren. Neben den stetigen "Sonic"-Updates, die jedoch spielerisch nichts wesentlich Neues bieten konnten, bezauberten auf dem Mega Drive insbesondere die Disney-Hüpfspiele. "Castle of Illusion" (mit Mickey) oder "Quakshot" (mit Donald) trumpften mit graziler Optik und durchdachtem Leveldesign auf. Konami zog nach und bot mit den "Tiny Toons" eine spielstarke Alternative, Capcom brachte den Disney-Zauber schließlich aufs Super NES ("Magical Quest"). Wer es etwas derber haben wollte, griff zu Interplays "Boogerman", einer herzhaften Furz- und Rülps-Parade im Plattform-Land. Ausfälle dieser Art blieben jedoch selten, das Jump'n'Run-Genre zwar beliebt, aber ohne originelle Abwandlungen. Die nächste Evolutionsstufe sollte sich erst mit dem N64 einstellen, nachdem auf den 32-Bittern recht schlapp gehüpft wurde... *mg*



Mit "Aladdin" gelang Sega ein weltweiter Erfolg und das erste Videospiel mit kinogerechten Animationen.







Drei Jump'n'Run-Helden mit unterschiedlichem Vita: Kater "Bubsy" war nur kurzzeitig auf der Überholspur, ebenso Steinzeit-Rüpel "Chuck" (oben: "Son of Chuck", Mega CD). "Pac-Man" dagegen genoß seinen Ausflug ins Hüpfspiel-Genre ("Pac-Land", PC-Engine).

IN MEMORIAM

Donkey Kong Country (Nintendo/Rare, 1994)

Mit einem Paukenschlag sicherte sich der englische Entwickler Rare einen Platz in der ersten Reihe: "Donkey Kong Country" reaktivierte nicht nur den Jump'n'Run-Großvater, sondern entlockte dem Super Nintendo eine Grafik, die es locker mit 32-Bit-Optiken aufnehmen konnte. Während Sony und Sega mit Startschwierigkeiten zu kämpfen hatten, programmierte Rare eine 32 MBit Urwald-Szenerie, die Donkey und Diddy Kong auf das Fell geschneidert war: Hunderte Levels, tonnenweise versteckte Goodies, perfekte Steuerung und abwechslungsreiche Spielelemente zeichneten den Weihnachtsrenner '94 und auch die beiden Fortsetzungen aus.

KONSOLE	Super NES	JAHR	1994	WERTUNG	✱ ✱ ✱ ✱ ✱
BEMERKUNG	Revolutionäres Render-Jump'n'Run auf 32-MBit-Modul, das spielerisch den "Mario"-Titeln Paroli bietet.				

Einer der spielstärksten Jump'n'Run-Helden hat es in Deutschland leider nur zum Insider-Tip gebracht: Kurz nach Veröffentlichung der japanischen PC-Engine präsentierte Hudson 1989 mit "PC Gengin" (im Westen "Bonk") einen ernsthaften



"Mario"- und "Sonic"-Gegenspieler. Der großkopfige Neandertaler brachte es auf drei fantastische PC-Engine-Einsätze, wurde auf den Game Boy und



schließlich 1994 auf das Super Nintendo abkommandiert. SogarAmiga-Besitzer wurden mit einer Umsetzung verwöhnt – die "Turrican"-Crew Factor 5 besorgte die hochwertige



Adaption. Leider ist eine 32- oder gar 64-Bit-Wiedergeburt nicht in Sicht.

Das Colecovision erscheint und setzt mit den "Schlümpfen" einen neuen Grafik-Standard: Traumhafte Animationen läuten den Hüpfspiel-Hype ein.

Das NES erscheint in Japan, der C 64-Heimcomputer im Rest der Welt. Parallel erobern zwei Bergarbeiter...

...die Videospielewelt: In England triumphiert "Manic Miner", in den USA "Miner 2049er".

Mit "Super Mario Bros." erscheint Miyamotos Jump'n'Run-Revolution und sichert dem NES Millionen-Verkäufe.

Die Krönung des Hüpfspiel-Genres: "Super Mario Bros. 3" sprengt alle Spielspaß- und Absatz-Dimensionen.

Das Mega Drive erscheint in Japan

Das Super Nintendo erscheint in Japan

Endlich hat Sega einen würdigen "Mario"-Gegenspieler ausgetüftelt und präsentiert den flinken Igel "Sonic".

Sega kooperiert mit Disney und Virgin: Das Ergebnis ist David Perrys grafisch traumhaftes "Aladdin".

Die Sony Playstation und der Sega Saturn erscheinen in Japan.

"Yoshi's Island" schockt die 32-Bit-Konkurrenz: Marios grandioses 16-Bit-Finale rückt Yoshi in den Mittelpunkt und verpaßt dem Klempner eine Verjüngungskur.

1980 | 1981 | 1982 | 1984 | 1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1991 | 1992 | 1993 | 1995





Sommerflaute bei den Kleinanzeigen: Während ich in den letzten Monaten mit Bergen von Playstation-Anzeigen überschüttet wurde, trudelte diesen Monat nur gemächlich die eine oder andere Kleinanzeige in meine Second-Hand-Lagerhalle. Exotenfreaks und Automatenfans geben anscheinend wenig auf heiße Strände und knackige Bikinigirls: Ihr könnt aus einem reichhaltigen Angebot an MAK-Platinen, Neo-Geo-Modulen und -CDs wählen. Allen anderen wünsche ich einen schönen Urlaub. Wenn Ihr diese Zeilen lest, befinde ich mich bereits an der spanischen Küste. Euer Olli

SUCHE

NINTENDO

Sim City2000 für SNES für ca. 60 DM. Tel. 08073/9773 (Dominik)

(Fast) alles (**Konsolen + Zubehör + Neuheiten + Spielesammlungen**) für N64, SNES, NES, GB, Sony PSX u.s.w. Meldet Euch einfach unter: Tel. 0641/970436

Aktuelle Spiele für N64. Zahle für PAL-Spiele max. 50 DM, für NTSC-Spiele max. 80 DM. Tel. 04651/870267 (Fr-So, Söre)

SNES-Shanghai, auch Import für bis zu 100 DM. Tel. 089/3104295

SNES-Spiele: Lagoon, Fire Emblem4, Ogre Battle, Rudras Treasure, Treasure Hunter G, Lord of Darkness, Breath of Fire, Secret of Mana3. Tel. 03445/200840 (Uwe)

NES-Module: Skate or Die! & The Last Ninja. Tel. 08807/91996 (evtl. AB)

SEGA

Tausche Magazine gegen MD-Spiel! NFV: 7/95, 11/95 - 10 + 11/96, 1/97 - 4 + 5/97. Total: 1/97 - 5/97. Suche auch Mega CD + CDX. Tausche MD & MCD-Spiele. Tel. 03464/576559 (Mo-Fr ab 15 Uhr, WE ab 10 Uhr, Mario)

MD-Spiele: Jungle Strike, Star Trek DS9, ISS Deluxe & Populous. Aber nicht zu teuer! Tel. 0285/2013 (Phillip)

Sega Saturn (am besten NTSC)! Tausche gegen PSX-PAL mit Mod-Chip-Umbau oder kaufe günstig an. Bitte keine Angebote mit unendlich Software! Tel. 02594/88994 oder otaku@cww.de

PLAYSTATION

Immer **Spiele für Sony Playstation & Nintendo64** zu fairen Preisen oder im Tausch gegen meine Spiele (PS 20 Stk, N64 5 Stk). Ruft also schnell an und macht Eure Angebote: Tel. 030/34706700

Namco Smash Court Tennis oder andere Tennisspiele für 50 DM (alles PAL). Außerdem Gamebustercodes für Command & Conquer und Raging Skies. Tel. 0641/32887

Aktuelle Games und Konsolen für Playstation (ausschließlich Pal). Ich zahle bis zu 50 DM je Spiel, kaufe auch große Sammlungen. Tel. 02351/82649

Dringend gesucht: **Neuheiten, Konsolen und komplette Sammlungen** für PSX, N64, SNES, GB u.s.w. Suche auch PC-Spiele. Meldet Euch einfach unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Spiele für Sony Playstation, Saturn & N64: ISS64, ISSP, ISSD, Sim City2000, Syndicate Wars, Sega Rally, Raven Project, Rayman, Overblood, Twisted Metal, Saturn Bomberman, Story of Thor, Tekken2, PM Pro Wrestling & WC3. Tel. 0681/67950

Tausche PSX-Spiele: Habe Fifa97, Soviet Strike, Resident Evil, Ballerspiel, X-Com und Wrestlemania. Suche Strategiespiel, Formel1 & Battle Stations. Tel. 02335/72325 (Martin)

PS-Spiele wie Tekken2 für 40 DM. F1, Monster Trucks je 50 DM. Rage Racer, Rapid Racer je 60 DM. Destruction Derby2 40 DM, Senna Kart Duell 40 DM, Porsche Challenge 45 DM und Soul Blade für 45 DM. Tel. 034783/30961 (ab 14:30 Uhr)

Günstige **Sony PS + Spiel**, Game Boy + Spiele & Nintendo64 + Spiele. Kaufe auch komplette Sammlungen oder einzeln, auch NES + Spiele, Angebote erwünscht unter: Tel. 0561/8701586 (Monika)

EXOTEN

Jaguar-Spiele: Alien vs Predator, Tempest2000, Iron Soldier, Val d'Isere, Syndicate, Dino Dudes (Humans), Pinball Fantasy & Pitfall. Verkaufe auch PS-Spiele: X-Com, NFL Gamed. Andere faire Preise bei: Tel. 04821/94354 (Ole)

Jaguar + Games, PC-Engine + Games, Sega Master System + Games, alte NES-Games, sowie Neo Geo + Games. Tel. 08208/222 (ab 19 Uhr, Markus)

Turbo Duo für 500 DM und mehr, suche alte Softwarezeitschriften: ASM-Ausgaben vom Jahr 1986-1991. Ruft an unter: Tel. 09962/1607 (Mo-Fr vormittags, Markus)

Dringend! Suche **Gunhead für PC-Engine** und Musha Aleste für Mega Drive. Tel. 02323/83077 (Andreas)

Jaguar + Games, PC-Engine + Games, Sega Master System + Games, alte NES-Games, sowie Neo Geo + Games. Tel. 08208/222 (ab 19 Uhr, Markus)

OLDIES

CBS-Colecovision + Spiele, nur einwandfreie Ware! Tel. 0201/753973

Dringend gesucht: **Folie für Minestorm** (Vectrex, 40-50 DM), Turbo Duo (nur us/jp, 400-500 DM) ohne Spiele und Super Grafx (500-600 DM) mit den 5 speziellen Spielen (können auch weniger sein). Tel. 09441/5788 (ab 18 Uhr, Marco)

SONSTIGES

(Ver)kaufe & tausche **Spiele & Konsolen** für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe noch Spiele für Atari2600/7800, Coleco, Phillips, PC-Engine u.s.w. Tel. 089/1403732

Command & Conquer-Club: Wer will mitmachen? Nur Spaß, keine Clubbeiträge: Briefwechsel, Sessions, Clubmeetings u.s.w. (auch Starwars-Fans sind willkommen). Tel. 04124/81115

Neuheiten für Sony PSX, N64, SNES, GB u.s.w. wie Warcraft2, Swagman, Croc & viele andere mehr. Suche auch Konsolen mit Spielesammlungen. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Spiele für PS, N64 & Saturn: Hexen, Ballerspiel, WWF2, Adapter, WC3, Pistole, N64-Memory Card, Raven Project, PM Pro Wrestling, DD2, Actionspiel, Shining the Holy Ark, MMV3, Bug Too, Syndicate Wars, Rayman, SC2000 u.s.w. Tel. 0681/67950

VERKAUFE

NINTENDO

N64 (PAL) + Adapter + Blast Corps jp + Waverace + Mario Kart + Turok + Starwars + Memory Card + 2 Pads für 666 DM oder Tausch gegen Neo Geo CD Double Speed + Spinmaster (Modul). Tel. 037322/42158

Importspiele original für Nintendo64 & PS zu sehr guten Preisen. Tel. 0172/2487773

Blast Corps us, Preis nach Absprache! Jaenke Patrik, Jungfernstieg 6, 12207 Berlin.

SNES + 20 Spiele (Donkey Kong Country2, Yoshi's Island usw.) + Adapter + 3 Pads + Multiplayer-adapter + 4 Spieleberater für zusammen 600 DM. Tel. 089/9570753

(Ver)kaufe **Spiele für N64 & PS**, z.B. Blast Corps us 99 DM. Alles in Topzustand! Suche alle Neuheiten. Tel. 04931/15648 (Holger)

Nintendo64 us + 7 Spiele (alle us) + Spannungswandler + RGB-Kabel + 2 Pads + Memory Card + Adapter (deutsche Spiele möglich!) für 1000 DM. Tel. 07152/75755

SNES-Spiele: Illusion of Time, Super Game Boy, Yoshi's Island, Dschungelbuch & Return of the Jedi. Superbillig! Tel. 06732/3283 (ab 19 Uhr)

N64-Spiele: Turok 85 DM, Pilotwings 75 DM. Beide neuwertig, zusammen 140 DM. Suche dringend MAN!AC 12/94. Tel. 030/4448359 (Raul, Berlin)

N64-Spiele, z.B. Mario64, Pilotwings, Shadow of the Empire, Turok, Fifa64, Waverace. Suche auch Neuheiten. Tel. 0171/8300280

Virtual Boy + Spiele (Galactic Pinball, Red Alarm, Tetris, Golf, Teleboxer), Atari Lynx und Jaguar + Spiele. Tel. 04131/406278

N64- & PSX-Spiele: Starfox64, Wargods, Turok, Mario64, Mario Kart64, Waverace64, Final Fantasy7, Prügelspiel. Alles 100% ok, suche Atari Lynx. Tel. 04244/95273

Star Wars: SotE (N64-PAL) für 55 DM per NN. Tel. 02232/680021 (Thomas)

SNES-Spiele: Toy Story 20 DM, Schlümpfe reisen um die Welt 25 DM, Asterix & Obelix 20 DM, Tiny Toon Adventure - Buster Busts Loose 15 DM und ein Dauerfeuer-Pad für 10 DM, alles zusammen nur 65 DM. Tel. 02324/53685

Blast Corps us, Wargods us je 100 DM. Suche Mario Kart us, auch Tausch! Versand per NN! Christian Heiml, Gabelsbergerstr.1a, 84529 Tittmoning. Tel. 08683/1822 (ab 18 Uhr, WE ab 12 Uhr)

N64-Prügelspiel us, kaum gebraucht für 110 DM incl. Porto. Tausche auch gegen Blast Corps us. Olaf Gaide, Untergasse61, 35418 Buseck. Tel. 06404/925212 (tagsüber)

SNES (50/60 Hz-Schalter) + 4 Pads + 2 programm. Pads + 5-Spieleradapter + 53 Spiele + RGB-Kabel für VB 690 DM. Tel. 09180/90012

Nintendo64-Spiele, Pads, Memory Cards & Kabel. Tel./Fax 030/3312204 (ab 18 Uhr)

SNES + Super GB + 4 GB-Spiele + 21 SNES-Spiele (z.B. NBA Give'n'Go, Super Streetfighter2, Shadowrun, Rock'n'Roll Racing u.a. Klassiker) für 450 DM. Teilweise ohne Anleitung. Tel. 05241/16426 (ab 20 Uhr, Timo)

Nintendo64 us + 7 Spiele (alle us) + Spannungswandler + RGB-Kabel + 2 Pads + Memory Card + Adapter (deutsche Spiele möglich!) für 1000 DM. Tel. 07152/75755



"Skate or Die" (Electronic Arts) erschien 1988 für den C-64 und wurde ein Jahr später von Konami für das NES umgesetzt (Bild). Für das Spieldesign war neben David Bunch Stephen Landrum verantwortlich, der schon in "Summer Games" (C-64), "Blue Lightning" (Lynx) und dem "Galaxian"-Clone "Communist Mutants from Space" (VCS mit Supercharger) sein Können unter Beweis stellte.

SEGA

Verkaufe oder tausche **Sega Mega Drive + 13 Spiele** (z.B. König der Löwen, Road Rash2+3 u.v.a.) gegen Playstation + Spiele oder VB 450 DM. Tel. 05508/8379

Spiele: Ca. 140 für MD, 40 für MCD, 10 für 32X, 10 für 3DO, 13 für Game Gear, 8 für Jaguar und 20 für Saturn! IR-Pads 3DO, CDX-Adapter, Zubehör! Suche Nomad, PSX, Multimega, MCD1, Wondermega, diverse Spiele. Also bis bald: Tel./Fax 02421/971596 (bis 22 Uhr)

Saturn-Spiele, z.B. Daytona USA, Bubble Bobble, Thunderhawk2, NBA Action, Ghen War, Blam Machinehead, Blazing Dragons, Cyber Speedway, Panzer Dragoon2, Fifa96, Galactic Attack u.v.a. Tel. 0171/8300280

Mega Drive- & Mega CD-Spiele, Multimega, 32X, 8 Pads, CDX-Adapter, Mega Drive1 u.s.w. Tel. 0171/8300280

Saturn + 12 Spiele + 2 Pads + Antennen- und Scartkabel + Foto CD + Spiele (VF2 us, Panzer Dragoon2, Magic Carpet, Gungriffon, Ballerspiel + Pistole) zusammen für ca. 550 DM. Tel. 089/43987658 (Hanno)

Saturn + 7 Spiele (z.B. Tomb Raider, Command & Conquer), alles 100% ok für 470 DM. Tel. 02739/47633

MD + MCD + 14 Spiele für 250 DM (auch einzeln). Playstation-Magazin 9/96-4/97 und Video Games 1/95-6/97 (incl. alle Sonderausgaben). Spiele wie Shining Force CD, Lunar2, Soleil. Tel. 03681/420338 (Tiemo)

PLAYSTATION

Playstation + Stick + Memory Card (8 MB) + Alien Trilogy + Krazy Ivan + Goalstorm + Adidas Power Soccer + Crash Bandicoot für VB 300 DM. Tel. 033209/71972 (ab 18 Uhr)

PSX + 2 Pads + Memory Card + 9 Spiele + 6 Demos für VB 1000 DM. Tel. 07731/71466 (Christian)

PSX-Spiele: Resident Evil 60 DM, Zero Devide 40 DM, Incredible Hulk 45 DM, NBA Jam TE 40 DM. Tel. 07531/26884

Verkaufe oder tausche **PSX-Ballerspiel** für VB oder N64-Modul. Stefan Zamecnik, Witzingerreuterstr.332, 94124 Büchlberg. Tel. 08505/922392

PSX-Games: Wing Commander3, Myst, Tunnel B1, Blood Omen, LoK, Excalibur, Kileak the Blood, Chronicles of the Sword je 50 DM oder zusammen 320 DM. Alles PAL, Predator Lightgun 40 DM! Tel. 04392/69569 (ab 17 Uhr, Sven)

PSX-Spiele: Wing Commander3, Descent, Shellshock, Disruptor je 45 DM. Agile Warrior 40 DM, Kileak the Blood 30 DM. Tausche auch gegen Micro Machines V3. Tel. 04194/341 oder Fax 04194/7938 (Christof)

PSX (leicht defekt) + 2 Pads + große MC + 8 Spiele (Total NBA'97, Micro Machines V3, Tekken2, Destruction Derby2, Baphomets Fluch, NBA Live97...) + 10 Demo CDs, nur komplett für 500 DM. Tel. 07731/47945 (Roman)

Sony Playstation (2 Monate alt) + Tomb Raider incl. Lösung + Resident Evil incl. Lösung + APSI97 + 2 Pads + 2 Memory Cards + 3 Demos, alles dt, für zusammen 500 DM. Till Heischmann, Nadistr.71, 80809 München.

Ace Combat2, Fighters Impact, Final Fantasy4, Tobal2, Time Crisis, Tunnel B1, Alundra, Streetfighter Ex, Rage Racer. Saturn + 4 Spiele 300 DM. Metal Slug 60 DM, Command & Conquer 50 DM, Heady 10 DM u.v.m. Tel. 0251/212846

Verkaufe & tausche **Playstation-Spiele**: Legacy of Kain, Exhumed, Need for Speed, D, Tomb Raider und viele andere! Udo Klein, Blumenstr.18-20, 52531 Übach-Palenberg.

(Ver)kaufe & tausche **PSX- und N64-Spiele** us/jp/PAL egal! Biete Tobal No2, Baphomets Fluch mit Maus 100 DM. Legacy of Kain u.s.w. Suche N64-Prügelspiel oder FF7! Tausche auch Mangas. Es lohnt sich: Tel. 02302/23005 (Ole)

Playstation-Spiele: Excalibur 2555AD 60 DM, Lomax 50 DM, Skeleton Warriors 40 DM, Legacy of Kain 50 DM. Suche Gex, Jump'n'Runs und Action Adventures. Tel. 02831/87494

Tausche PSX-Spiele, habe Need for Speed, Rise2, Raging Skies, Fifa97, RR, Wipeout u.a. Tel. 08542/91131

PSX + 2 Pads + Memory Card + 11 Topspiele (z.B. Vandal Hearts, Tekken1+2, Alien Trilogy), alles PAL und in Topzustand. Originalverpackt für nur 600 DM VHB. Tel. 0431/3292864 (Michael)

Bushido Blade, Tekken1+2, Toshinden1+2, Toukon Retsuden, Chroo-Q (alle jp). Suche jp-Games, z.B. Tokimeki Puzzle, Power Dolls2, Eberouge, Gundam0079, Quovadis, FF Tactics, Stone Walkers. Tel. 02064/12201

Playstation-Spiele: Formel1, Ran Soccer, Fifa Soccer96 je 30 DM. Alle dt, suche dringend Ballerspiel für 60 DM und Chessmaster für 40 DM. Tel. 02751/3186 (Jürgen Stroben)

Sony-Spiele, z.B. Formel1, Hexen, Tunnel B1, Pandemonium, Streetfighter Alpha, Darkstalker, Spot goes Hollywood, Soviet Strike, Star Gladiator, Tekken2, Soul Blade, Fifa97, Striker u.v.a. Tel. 0171/8300280

Tausche PS-Spiele: Tobal No1, Spider, Cool Boarders, Tomb Raider gegen Crash Bandicoot, Sampras Extreme Tennis, Destruction Derby2, Micro Machines V3. Tel. 07851/76308 oder E-Mail karlo.roth@t-online.de

PS-Spiele: Soviet Strike 50 DM, A-Train 50 DM, Battle Station 40 DM oder komplett auch für 100 DM! Tel. 040/7119196 (Marcus)

PS-Spiele: Porsche Challenge 60 DM, Fade to Black 35 DM, Poed 40 DM, Warhawk 30 DM, Actionspiel 50 DM, Gunship 50 DM, Shooter 40 DM. Tel. 07321/73113

Formel1, Disruptor, Burning Road, Andretti Racing, Destruction Derby2, Return Fire, Tomb Raider je 40 DM. Wipeout2097, 2 Xtreme je 50 DM. Tel. 030/7711156 (Dominik)

Blam Machinehead 40 DM, Battle Station 50 DM, Disruptor 40 DM, Gunship2000 40 DM, Track & Field 40 DM, Striker96 30 DM, Descent 25 DM, je + Versand & NN. Diverse SNES-Spiele je 25 DM. Frank Bern, Lohstr.13a, 23617 Stockelsdorf. Tel. 0451/492031

Ridge Racer Revolution, Williams Arcade, Power Serve, NHL Face Off, Space Hulk, Soviet Strike je 65 DM. Saturn-Games: Break Point, Mr. Bones, Space Hulk, Exhumed, Sega Rally, Tunnel B1, D etc. je 65 DM. Tel. 030/6258637

PSX-Spiele: Wild Arms us 80 DM, Bio Hazard jp 50 DM, Soul Edge jp 50 DM, Mechwarrior2 us 50 DM. Tel. 09132/63377

Cool Boarders, Resident Evil, Ridge Racer1+2, Tomb Raider, Destruction Derby2, Formel1, Tekken2, NBA i.t. Zone2. Preise VHS. Tel. 08061/37809 oder Tel. 0166/10042055 (Alex Görlich)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele und Sammlungen** für Playstation, Saturn, SNES und Mega Drive. Suche Metal Slug, Elevator Action, Raystorm, Salamander, Gradius, Dracula X, Manx TT u.s.w. Tel. 04962/5179 (ab 17:30 Uhr, Jörg)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele für Playstation und SNES**, schickt Eure Listen an: A. Steinbach, Sanftenberger Ring 52a, 13435 Berlin. Tel. 030/4032714 (Andreas)

Battle Arena Tohshinden, Mickey's wild Adventure, Discworld je 35 DM. Formel1, Destruction Derby, Alone in the Dark je 45 DM VB. 6 Demo-Discs je 5 DM, alles zusammen 230 DM. Tel. 02174/30677

Porsche Challenge 50 DM. Raiden Projekt, Ridge Racer, Wipeout, Battle Arena Toshinden, Streetfighter Alpha je 30 DM. Krazy Ivan 20 DM, zusammen 230 DM. Tel. 0375/785718 (abends, Tino)

EXOTEN

Lynx (komplett) + Spiele (Checker. Flag, Chips Challenge, Lemmings, Desert Strike, Zalor, Mercen., Scrapy Dog, Blue Lightning, Shanghai, Toki, Prügelspiel, Casino, Klax), Spiele inkl. Verpackung & Anleitung für 570 DM. Tel./Fax 0202/773439 (18 Uhr)

Jaguar 60Hz/RGB + 7 Spiele. Turbo Express us/jp-Umbau + Lupe + Netzadapter! PC-Engine Duo + Spiele. Kaufe ständig Konsolen + Sammlungen aller Systeme. E-Mail cabal@t-online.de oder Tel. 04962/5655 (ab 16 Uhr)

Neo Geo CD Limited Edition (30.000 Stück) & umgebaut + 4 Spiele für nur 250 DM. Tel. 02521/950099 (ab 18 Uhr)

Neo Geo + 2 Sticks + Module (Last Resort, Robo Army, Viewpoint, Nam'75, Magician Lord, Cyber Lip, AoF, Fatal Fury2, Mutation Nation) für nur 900 DM VHB. Tel. 05171/56510 (ab 20 Uhr, Dirk)

Neo Geo CD + 15 Spiele, suche Neo Geo-Module und für PSX Legacy of Kain und Tomb Raider. Tel. 04791/57731 (ab 18 Uhr, Torsten)

Goldstar 3DO Frontlader + Spiele 240 DM. Neo Geo-Module: Samurai Shodown, Sengoku, Windjammers. Preise VHS. Seltenes Jaguar-Ballerspiel 90 DM, Action Replay Pro V2.1 für MD 45 DM. Philips G7000 + 2 Spiele 70 DM, auch Tausch möglich (auch PC-Engine us/jp, N64 etc). Tel. 06482/1310 (Joachim)

Neo Geo-Module, MD- und Jaguar-Konsolen, Saturn-Importe & Platinen: In the Hunt, Mystic Warriors, Ballerspiel, Pang3, Snow Bros. Neo Geo MVS-Modul, Capcom CPS2-Spiele u.a. SNES: UN-Squadron, Buster Bros. us! Tel. 06108/76715

MAK 150 DM, Platinen ab 20 DM, z.B. Ballerspiel, Silkworm, Galaga88 u.s.w. Tausche auch gegen N64, PSX oder Saturn. TV-Automaten, z.B. Afterburner, Outrun, Roadblaster, Centipede u.s.w. ab 200 DM! Tel. 08232/6575

Neo Geo CD Limited Edition (30.000 Stück) & umgebaut + 4 Spiele für nur 250 DM. Tel. 02521/950099 (ab 18 Uhr)

OLDIES

Alte Videospielsysteme (Atari, Philips, Intertron, Pong-Geräte etc.) zu fairen Preisen! Große Auswahl an Kassetten. Börseplatz 6/1/13, A-1010 Wien. Tel. 01/5336875 (Österreich)

Verkaufe wegen Wohnungsauflösung meine **Privatsammlungen** CBS-Colecovision, MB-Vectrex und Atari 2600. Über 200 verschiedene Spiele! Gerhard Engel, Weisestraße12, 12049 Berlin. Tel. 030/62706063

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 MARK

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

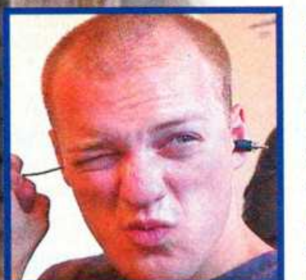
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname | **Straße, Nr.** | **PLZ, Ort**

Ort | **Datum** | **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME. DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG • MAN!AC-KNOW-HOW • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING



Next-Generation-Einsteiger quält eine Frage: Über welche Eingänge kann ich meine Konsole an den Fernseher anschließen? Muß ich das entsprechende Kabel dazukaufen? Damit Ihr schon vor dem Konsolen-Erwerb über Schnittstellen und Normen Bescheid wißt, ist diese Know-How-Rubrik Anschlußkabeln und neuem Zubehör gewidmet. Wer verzweifelt nach einem RGB-Umbau für das Nintendo 64 oder billige RAM-Cards sucht, sollte losschmökern. Viel Spaß, Euer Olli!

KNOW HOW!

Zubehör-Zirkus

Eine Hiobsbotschaft erreichte letzten Monat die Nintendo-64-Freaks: Bei neuen Importgeräten kann das RGB-Signal nicht mehr abgegriffen werden, ein RGB-Umbau ist somit unmöglich. Ein klarer Fall für die Hardware-Spezialisten von GT Elektronik, die ein RGB-Kabel für die PAL-Konsole entwickelt haben. Für 80 Mark ersteht Ihr ein Kabel mit einem kleinen Kasten in der Mitte (siehe Bild unten), der mit einem speziellen Chipsatz das S-Video-Signal des N64 in ein PAL-Fernseher-kompatibles RGB-Signal wandelt. Wer lieber auf einer Importkonsole spielt, muß nicht auf das nützliche Accessoire verzichten: Eine NTSC-Version ist ebenfalls erhältlich. Die Bildqualität ist vergleichbar mit der Original-S-Video-Optik, also sichtbar schlechter als bei einem "normalen" RGB-Signal.

TIP Habt Ihr einen Fernseher ohne S-Video-Eingang, dann hilft das neue RGB-Kabel von GT Elektronik (Tel. 07621/44609, 80 Mark). Die Bildqualität ist jedoch schlechter als beim "normalen" RGB-Signal.

Das ewige N64-Dilemma (halbwegs oder nicht funktionierende Importspiele auf deutschen Konsolen) wird teilweise gelöst: Eine neue Adaptergeneration verarbeitet auch "Starfox 64" ohne Probleme – dank drei Spezialchips im Inneren des Adapters. Für 60 Mark gibt's das N64-Zubehör bei GT Elektronik, ähnliche Versionen mit fünf Zusatzchips sind im Fachhandel erhältlich.



Notlösung für Fernseher ohne S-Video-Eingang: Das neue Kabel von GT wandelt das S-Video- in ein RGB-Signal.

ANSCHLÜSSE DER NEXT-GENERATION-KONSOLEN

	Nintendo 64	Playstation	Saturn
RF-Antenne 	über RF-Antennenadapter (von Nintendo, 40 Mark)	über RF-Antennenadapter (u.a. von Sony, 30 bis 50 Mark)	über RF-Antennenadapter, (von Sega, 55 Mark)
Cinch 	Cinch-Kabel liegt der Konsole bei	Cinch-Kabel liegt der Konsole bei	Cinch-Kabel (Fachhandel, 20 bis 30 Mark)
Euro-AV-Scart	über Cinch-Kabel und Scart-Adapter, liegen der Konsole bei	über Cinch-Kabel und Scart-Adapter, liegen der Konsole bei	Scart-Kabel mit normaler AV/Verbindung liegt der Konsole bei
RGB-Scart	alte Importkonsolen via RGB-Umbau, "geschummeltes" RGB-Kabel für deutsche Konsolen bei GT Elektronik (80 Mark)	separates RGB-Kabel (Fachhandel, ab 30 Mark)	Scart-Kabel mit RGB-Verbindung liegt der Konsole bei



Geballter Speicherplatz in einem Saturn-Modul: Mit der 8-MB-Memory-Card habt Ihr erst einmal ausgesorgt.

Wer als stolzer Besitzer eines Saturn ein RAM-Modul oder eine Memory-Card sucht, darf ebenfalls bei GT Elektronik durchklingeln: Für rund 60 Mark erhaltet Ihr eine Speichererweiterung mit acht MBit (Bild rechts unten) – insbesondere für SNK-Prügelspieler interessant, die noch keine anderweitiges Zusatz-RAM haben. Ebensoviel kostet eine 8-MB-Memory-Card (siehe Bild oben), die sich für Vielspieler schon bald amortisieren dürfte.


Zusatzchip Inside: Die neue Adaptergeneration von GT Elektronik verarbeitet auch Module wie "Starfox 64".

Wer mit dem neuen Analogpad auf der Playstation durch den "Ace Combat 2"-Luftraum düst und die Rumble-Option beim deutschen Pad (Bild unten) vermißt, wendet sich ebenfalls an GT Elektronik. Entweder ersteht Ihr das Importpad für 80 Mark oder Ihr rüstet Euer deutsches Analogpad nach. Für 30 Mark erledigen die Hardware-Profis den kleinen Umbau für Euch, dafür müßt Ihr das Pad jedoch einschicken. Bastler bestellen dem Umbausatz für 20 Mark und schrauben das Pad selbst auf: Eine Umbauanleitung liegt dem Set bei. *oe*

TIP Geschüttelt, nicht gerührt: Wer sein PS-Analogpad mit einem Rumble Pak ausstatten möchte, wendet sich für den Umbau oder einen Bausatz an GT Elektronik (Tel. 07621/44609)





Welche Spiele die Speichererweiterung für den Saturn unterstützen, verraten wir im entsprechenden MAN!AC-Test.

FACHBEGRIFFE

Rumble Pak
Kleiner Vibrator zum Anstöpseln an Euer N64-Pad oder als Einbau in Euer Playstation-Analogpad. Unterstützt ein Spiel das Zubehör, vibriert Euer Joypad bei Explosionen oder Crashs.

Speicher-erweiterung
Erhöht die RAM-Speicherkapazität einer Konsole für Animationen und Grafikdetails. Momentan nur für den Saturn erhältlich, wo sie u.a. von SNK-Spielen wie "Fatal Fury Real Bout" unterstützt wird.

LAST RESORT

MITMACHEN! **Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Paßcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:**

**Cybermedia Verlags GmbH • „Tipsteufel" • Wallbergstr. 10
86415 Mering oder e-Mail an ManiacAndy@aol.com**

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

PS

Erinnerung an alte "Champion Edition"-Zeiten: Postiert Euch auf dem "Practice"-Feld und drückt START, ▲, ▲, ▶, ▲, ▶, ▲ und wieder START. Danach erscheint der Hinweis "here comes a new game mode" am unteren Bildrand. Im Practice-Menü findet Ihr nun das "Barrel Game"...

START ▲ ▲ ▶ ▲ ▶ ▲ START

Wollt Ihr vier weitere Optionsmenüs aktivieren, müßt Ihr Eure Figur ohne Continue zu M.Bison führen. Akuma erscheint, den Ihr per K.O. oder "Time Out" besiegen müßt. Danach könnt Ihr Spieler 2 als Trainingspartner anwählen, die Super-Combo-Energie im Trainings-Modus auf "unendlich" stellen oder das "Super Cancel Limit" ausschalten (aufladen wird einfacher). Außerdem läßt sich der "Otedama"-Modus einschalten – dadurch fallen in der Luft getroffene Gegner wesentlich langsamer auf die Erde (klappt ebenfalls nur im Trainings-Modus).

START ▲ ▲ ▶ ▲ ▶ ▲ START auf dem Practice-Feld eingeben,

danach dürft Ihr "Barrel Game" anwählen!





Vollführt Ihr im "Expert Trainings Mode" die verlangten Kombos, bekommt Ihr alle 100 Punkte eine versteckte Figur!

AIR COMBAT 2

Bezwingt Ihr das Spiel als "First Lieutenant" (oder besser), erscheint ein "Music Player" im Optionsmodus. Mit den L-Tasten skippt Ihr von Track zu Track.

PITBALL

Wer sich alle Full-Motion-Video-Sequenzen ohne durchzuspielen ansehen will, geht zum "FMV-Test" im Optionsmenü und gibt ←, →, ■, ● ein.
Ein verstecktes Spiel findet Ihr ebenfalls dort. Dazu drückt Ihr auf jedem Abspann-FMV die Tasten ■ und ● gleichzeitig!

← → ■ ●

SKELETON WARRIORS

Die Level-Codes findet Ihr in MAN!AC 12/96, unverwundbar werdet Ihr nach dem Spielstart, indem Ihr im Pause-Modus folgende Kombination eingebt:

↓ ● ■ ■ ↑ ✖

THEME PARK

Gebt als Namen "BOVINE" ein und wählt "Setup New Park". Zum Spielbeginn drückt Ihr ●, ✖, ■ gleichzeitig. Ein Fenster erscheint, drückt ✖. Wiederholt nun die Kombination ●, ✖, ■ bis Ihr soviel Geld habt, wie Ihr wollt. Damit könnt Ihr locker ein zweites Disneyland aufbauen...

BUSTER BROS. COLLECTION

In "Buster Buddies" startet Ihr ein normales Spiel, indem Ihr Button ✖ auf beiden Joypads drückt – als Belohnung erhaltet Ihr zehn Extra-Stages.
Die Level-Anwahl funktioniert sowohl in "Buster Buddies" als auch "Super Buster Bros.", indem Ihr ↓ und ✖ bei Anwahl des Spielmodus "NORMAL" drückt!



SIM CITY 2000

Adrian Klimowicz aus Bergisch Gladbach erhöht sein Budget gerne um eine Million Dollar. Dazu geht Ihr ins Budget-Fenster und haltet R1 gedrückt. Betätigt nun ✖, ●, ▲, ■ und laßt R1 wieder los. Haltet L1 gedrückt und gebt wieder ✖, ●, ▲, ■ ein. Laßt L1 los und haltet R2 gedrückt. Nochmal die Kombination, dann R2 loslassen und L2 gedrückt halten. Danach zum letzten Mal ✖, ●, ▲, ■ tippen.

KING OF FIGHTERS '96

Um die beiden geheimen Figuren Goenitz und Chizuru anwählen zu können, haltet Ihr im "Charakter Select"-Menü START gedrückt und gebt folgendes ein:

↑ + ●, → + ■, ← + ✖, ↓ + ▲

XEVIOUS 3D/G+

Wenn Ihr Euch bei "Xevious 3D/G+" unendlich viele Continues beschaffen wollt, haltet Ihr im "Game Select"-Bildschirm L1, L2, R1, R2 gedrückt und betätigt den ● -Knopf so schnell wie möglich...

WING COMMANDER 4

Auch beim jüngsten "Wing Commander"-Sequel könnt Ihr die Levels anwählen, indem Ihr im "Copyright"-Bildschirm ↑, ↓, ↓, ↑, R2 eingebt.
Mit den Throttle-Buttons legt Ihr nun den Level fest.
Wollt Ihr die Gegner mit nur einem Schuß zur Strecke bringen, drückt Ihr L1, L2 und ■ gleichzeitig.

DYNASTY WARRIORS

Wer die versteckte Spielfigur Sun Shang Xiang anwählen will, drückt im Titelmenü die Tasten L, L, ↑, ↓, ▲, ■, L1 und R1 nacheinander.

INDEPENDENCE DAY

In MAN!AC 6/97 haben wir Euch die Paßcodes verraten; zusätzlich haben die Designer einige Bonus-Codes eingebaut. Nachdem Ihr den jeweiligen Namen eingegeben habt, drückt Ihr im "Game Selection Screen" schnell ←, →, ■, ●, ▲, ▲, ↓. Dann erscheinen jeweils neue Optionen...
Dazu eine kleine Erläuterung: Im Menü "Optionen 1" dürft Ihr Eure Raketenabschußfrequenz, -effizienz (ein Treffer und der Gegner ist hin) sowie unendlich Feuerkraft einstellen.
"Optionen 2" läßt Euch die Wahl zwischen "Kill Civ" (zivile Bodenziele zerstörbar) und "Kill Wing" (Flügelmänner abballern).

Flugzeuganwahl	MR_HAPPY
Stadtanwahl	FOX_ROX
Unverwundbarkeit	LIVE_FREE
Optionen 1	GO_POSTAL
Optionen 2	GODZILLA
Kamera/Zeitlimit	TOURIST
Cheat Mode	DAB_DAB

MONSTER TRUCKS



Für Psygnosis' Truck-Spektakel haben wir drei neckische Cheats erhalten:

Größere Trucks
Im Hauptmenü drückt Ihr die Tasten L1, R2, L2, R1, ↑. Als Bestätigung vernehmt Ihr ein Geräusch.

Super Car
Im Hauptmenü gebt Ihr L2, ←, →, ↑, ↓, R2 ein. Startet das Spiel und flitzt auf den ersten Platz!

Unkaputtbar
Im Hauptmenü ←, ←, ←, ←, ↑, ↓, L1, R2.

RAGE RACER

PS

Endlich mal ein brauchbarer Trick zu Namcos State-of-the-Art Rennspiel. Wer unendlich viel Geld kassieren will, spielt zuerst alle Klassen des "Normal GP" (oder "Extra GP") durch, bis die Credits erscheinen. Danach speichert Ihr den Spielstand auf einem ungebrauchten Block der Memory Card. Geht zurück in die fünfte Klasse des "Normal GP" – jetzt solltet Ihr nur noch das Fahrzeug "Gnade" wählen können. Nehmt es und drückt START. Während des Start-Countdowns betätigt Ihr erneut START und wählt "Retire". So beendet Ihr das Rennens ohne einen Credit zu verbrauchen. Geht zurück in den "Normal GP" und wählt die erste Klasse. Danach habt Ihr soviel Geld, daß Ihr alle Fahrzeuge kaufen könnt!

DARKLIGHT CONFLICT

PS

Ein geheimes Cheat-Menü findet Ihr in den Optionen, indem Ihr ↓, ↓, ↑, ■, ←, ←, L1, R1, ● eingebt. Nach dem Verlassen des Hauptmenüs entdeckt Ihr die neue Option, die einen Haufen Cheats enthält.

FIGHTER'S IMPACT

PS

Verschiedene Kostüme, kleine und deformierte Figuren, versteckte Charaktere– kein Problem, wenn Ihr unsere Cheats eingebt!

Alternative Kostüme

Wählt einen Kämpfer aus, haltet ● und ■ gedrückt, dann **START**

Kleine Charaktere

Wählt einen Kämpfer aus, haltet ↓, ● und ✖ gedrückt, dann **START**

Deformierte Charaktere

Im Titelbild zehn Mal **SELECT** drücken. Ein Geräusch bestätigt den Cheat.

Paper-Cut-Out-Style

Im Titelbild zehn Mal → drücken. Ein Geräusch bestätigt den Cheat.

Versteckte Spielfiguren

Um die vier geheimen Charaktere selbst spielen zu dürfen, müßt Ihr "Fighter's Impact" viermal hintereinander komplett durchspielen. Dann erscheinen sie im Auswahl-Menü!



TETRISPHERE

N64

Max Zeitz aus Heroldsberg war der erste Leser, der uns Tricks zu diesem neuen N64-Import verraten hat.

Versteckte Buchstaben

Im "New Name Screen" auf "New Name" gehen und die Tasten L, C→, C↓ (Kamerabuttons) gleichzeitig drücken, um die versteckten Buchstaben zu aktivieren. Mit diesen Buchstaben kann man dann alle Namen als normale Namen eingeben.

Levels/Episoden anwählen

Hierzu gebt Ihr als Paßcode die folgende Kombination ein:



Neun neue Musikstücke

Gebt Ihr als Code "GAMEBOY" (Bild oben) ein, dürft Ihr Euch neue Musikstücke anhören. Das entsprechende Menü erscheint, wenn Ihr im Spiel auf START drückt.

Abspann & Spielmodus

Wer sich den Abspann ansehen will, gibt als Namen "CREDITS" ein, einen versteckten Spiel-Modus gebt Ihr mit "LINES" frei.

TEN PIN ALLEY

PS

Zur Anwahl das "300 -Game Bowl-Off Tournament" gebt Ihr im sechsten Slot der "Saved Game"-Auswahl "Vlooma" ein.

Wenn Ihr einen alten Spieler laden wollt, wählt "Player 1" und "Delete". Auf "Load" drückt Ihr ✖, um die früher gespeicherten Spieler herauszulocken. Zur Anwahl wieder ✖.

RAGING SKIES

PS

Wollt Ihr Euch eine Portion "Extra Time" ergattern, haltet Ihr, während das Spiel lädt, die folgenden Tasten gedrückt:

L1 + L2 + R1 + R2 + ✖ + ▲ + ■ + ←

MEGA MAN X³

PS

Im Internet kursieren massenweise Cheats zu "Mega Man", die interessantesten Paßcodes haben wir für Euch ausgewählt...

Einleitung	3721	1281	3751	4456
Gravity Beetle	5623	4888	5851	4221
Blast Hornet	1745	5231	5441	2486
Neon Tiger	3621	4867	5851	2227
Tunnel Rhino	5728	1263	5754	2458
Blizzard Buffalo	7671	2857	2144	1247
Volt Catfish	1778	5253	2444	3488
Crush Crawfish	5718	1266	2727	7458
Dr. Doppler's Lab	5718	1263	2627	7458
Zero's Saber	**1454**	**3535**	**6162**	**7162**

STEEL HARBINGER

PS

Volle Energie gefällig? Dann drückt Ihr im Pause-Modus L2, L2, R2, R2, ↑, L1, ↑, R1. Leider funktioniert dieser Code nur fünf Mal während des Spiels. Die Codes unten im Hauptmenü eingeben!

Alle Waffen erhaltet Ihr ebenfalls im Pause-Modus durch die Kombination ✖, ▲, R2, ▲, ✖, L2, R2, ↓, L2, ■, ←. Auch dieser Code klappt nicht immer, sondern nur drei Mal im Spiel!

999 Schuß für die M-16 kassiert Ihr mit ↓, ■, ■, ■, ●, ●, ↑, →. Danach solltet Ihr ein Geräusch hören.

Euren Raketenvorrat dürft Ihr fünf Mal mit der Kombination ←, ←, L1, R2, ■, R1, →, → aufstocken.

Ebenfalls drei Mal dürft Ihr den Schild aufladen, dazu drückt Ihr ▲, ✖, ▲, ✖, ▲, ✖, ■, ●, ■, ●, ↑, R1.

100 Teleport Credits pro Level gibt's mit L1, R1, R1, L2, R2, L2, ●, ▲.

Im Hauptmenü gebt Ihr die Codes in der Tabelle ein:

Credits	■	■	■	■	●	●	●	■	■	■
FMV-Sequenzen	L2	L2	R2	R2	L1	R1	■	●	↑	↓
Los Angeles	●	●	R2	R2	←	→	↑	L2	L2	▲
Los Angeles 7	●	●	L2	L2	←	→	↑	R2	R2	▲
Las Vegas	■	■	L2	L1	↑	↓	R1	R2	←	→
Las Vegas 7	■	■	L2	L1	↑	↓	R1	R2	←	→
San Francisco	●	■	L2	R1	▲	L1	R2	↓	↑	←
Houston	L2	L1	R1	R2	●	←	←	▲	→	→
Washington	●	●	L1	R1	L2	R2	←	→	▲	■
Florida	L1	R1	■	●	R2	L2	↑	▲	↓	↓
Ňebraska	■	■	←	←	■	●	●	↑	↑	■



BIG MOUTH

Widerstand gegen Gesetzesänderung: Möglicherweise verstößt die neue Indizierungs-Regelung gegen EU-Recht. Einige Software-Hersteller denken über eine Klage nach ### "Wipeout 64"? Mit den Einstieg ins Nintendo-Geschäft will Psygnosis klammheimlich zu seinem Status als Cross-Plattform-Entwickler zurückkehren. Eine Umsetzung des populären Gleiterrennens (siehe "Weltuntergang" rechts) gilt als wahrscheinlich. Unklar bleibt, ob Psygnosis selbst entwickelt oder Namen und Spieldesign an eine andere Firma lizensiert. ### Die Stars hinter dem "Resident Evil"-Film (Bravo-Team in der Villa des Todes) stehen fest: Neben Jason Patric tritt Bruce Campell auf, dessen Darstellung im Splatter-Klassiker "Tanz der Teufel 2" die Capcom-Spiele klar beeinflußte.

Jens Klüver
(PR-Manager, Eidos Interactive)

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

In 5 Minuten ist Weltuntergang

1. Tomb Raider (Eidos, 1996) "Die einzige Heldin der Videospielewelt, die den Untergang aufhalten kann – und wenn doch nicht, dann ist's wenigstens ein schöner!"

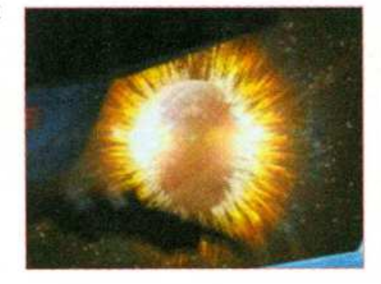
2. Wipeout 2097 (Psygnosis, 1996) "Rasanter kann der Weltuntergang eigentlich nicht sein. Sollte ich doch noch ein Fahrzeug finden, mit dem ich dem Erden-Schicksal entgehen kann, dann ist's mit Sicherheit ein Wipeout-Gleiter!"

3. Dark Castle (Electronic Arts, 1990) "Das Spiel für den allerletzten Moment. Das letzte Spiel, das ich spielen wollte, aber niemals Zeit dafür hatte. Jetzt ist sowieso alles egal..."

erscheint am 8. Oktober

Nach endlosen Positionsgefechten auf Asphalt und Schlamm dürfen auch 32-Bit-Spieler auf's Wasser: Wir testen ausführlich Sony's Rennboot-Perle **"Rapid Racer"** (links) auf Dellen in den Außenbordmotoren. Außerdem düsen wir als Angehöriger von Psygnosis' **"G-Police"**-Truppe in's All, beteiligen uns an den zwei CDs starken **"Colony Wars"**-Auseinandersetzungen (rechtes Bild) und rücken dem bösartigen **"Shadow Master"** auf die Pelle. Doch die Reihe der potentiellen Highlights ist noch nicht zuende, denn auch **"Pandemonium 2"** und **"Gex 2"** nähern sich mit Riesenschritten der Fertigstellung. Lest dazu und zu weiteren kommenden Blockbustern alles in unserem **BMG-Special**. Wir besuchen für Euch die **IFA** in Berlin und stellen Euch alle wichtigen Fakten zum Thema **DVD** vor. Doch vor allem solltet Ihr Euch den Messebericht der **ECTS** nicht entgehen lassen: Drei Tage lang werden dort die heißesten Neuheiten der kommenden Monate vorgestellt... der Winter kann kommen!





JAPAN TOP10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	Spiel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	FF Tactics Square	Strategie nicht geplant
2	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
3	Time Crisis Namco	Action Ende 1997
4	King of Fighters 96 SNK	Beat'em-Up nicht geplant
5	Tamagotchi Bandai	k.A. nicht geplant
6	Ace Combat 2 Namco	Action Ende 1997
7	Total NBA 97 Sony	Sport erschienen
8	Samurai Spirits RPG SNK	Rollenspiel nicht geplant
9	Zero 4 Champ Media Rings	Rennspiel nicht geplant
10	Gundam: Battle M. Bandai	Action nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns besonders auffielen

Die feine japanische Art der Spielewerbung (links), daneben eine harte US-Anzeige. Während Nintendo eine Geisha als "Super Mario"-Werbeträger nutzt, behauptet Virgin: "Augenlider sind ein Handicap".















http://www.acme.netcologne.de

0221 – 240 88 00



NINTENDO 64.......................299,-
Controller64 (bunt).............59,90
Lenkrad64(Mad Catz)........159,90
Controller Pak (bunt)............29,90
RGB-Kabel !!!!.......................39,90
Shaker Pack........................39,90
Blast Corps.......................119,90
Int. Super Star Soccer..........149,90
Mario 64..............................99,90
Mario Kart64.........................99,90
NBA Hang Time.................149,90
Star Wars.........................139,90
Turok...............................139,90
Wayne Gretzky Hockey......149,90
Wave Race 64.....................99,90



PlayStation

PlayStation + RGB & Link-Kabel.........299,-
PlayStation + 1 x Platinum Software..333,-
Controller (bunt)..........................49,90
Controller (Sony)..........................44,90
Dual Analog/Digital Controller.mit....69,90
Dual A/D Contr. o. Vibrationpack......59,90
Dual A/D C. Upgrade-Vibration-Kit....29,90
Memory Card (bunt).......................39,90
Memory Card (24MEG)..................109,90
Namco Fighting Stick.....................99,90
RGB-Scart-Kabel........................ab.29,90
Link-Kabel.....................................29,90
Laserpointer-Gun.........................129,90
Umbauchip (jp&us).........................39,90
Multinorm-Umbau...........................89,90

Controller Pak..3 für 2.......3Stück..59,80
Memory Card..3 für 2.......3Stück..79,80

Wir liefern alle Nintendo 64-(Software oder Hardware)-Bestellungen mit 12, Alle PlayStation-(Hardware oder Software)-Bestellungen mit 20 aktuellen Stickern für Deine Memory-Cards aus.

Abe's Odyssee...............................99,90
Agent Armstrong............................89,90
Broken Helix..................................99,90
Command&Conquer.........................89,90
Crash Bandicoot.............................99,90
Crow: City of Angels........................89,90
Crypt Killer+Just Laser-Gun............199,90
Dragonheart..................................89,90
Dungeon Keeper.............................99,90
Dynasty Warriors(Sanguko Mussou)119,90
Excalibur......................................89,90
Fatal Fury Real Bout........................84,90
Final Fantasy 7 us (VORBESTELLEN)..139,90
Formel 1 '97...............................109,90
Hercules us.................................119,90
International Super Star Soccer Pro..89,90
King of Fighters.............................79,90
Lost Vikings II...............................99,90
Lost World....................................99,90

Merchandise

Hint-Books..
Final Fantasy VII...........................34,90
Mario Kart....................................29,90
Soul Blade....................................34,90
Tekken II......................................34,90
Tekken III.....................................39,90
Tomb Raider..................................29,90
Turok..29,90
Poster.......................................ab 5,00
Soulblade DIN A1...........................25,00
Tekken III (51,5x78,5cm)..................25,00
PlayStation Cap.............................29,95
Final Fantasy VII T-Shirt...................49,95

MANGA

Akira.........................39,90
Appleesed...................39,90
Armitage III................39,90
Battle Angle Alita.....29,90
Bubblegum Crises...49,90
Devil Hunter Yohko...49,90
Doomed Megap...29,90
Ghost in the Shell...39,90
Green Legend Ran49,90
Lily C.A.T. 39,90
M.D.Geist.................39,90
Macross....................39,90
Plastic Little.............39,90
Rec. of Lodoss War...49,90
Streetfighter II TV Box.59,90

Infos & Preislisten auch per Fax oder frankierten Rückumschlag!



PlayStation

Magic the Gathering.....................89,90
Marvel Super Heroes (us)............129,90
Micromachines V3..........................99,90
Monster Truck...............................99,90
Namco Museum 4..........................89,90
Ogre Battle (us)...........................139,90
Overblood.....................................99,90
Parappa the Rappa.........................89,90
Porsche Challenge..........................89,90
Rage Racer....................................99,90
Rally Cross....................................89,90
Rapid Racer...................................89,90
Ray Storm.....................................84,90
Ray Tracers...................................84,90
Samurai Shodown...........................84,90
Sentient..89,90
Soul Blade.....................................99,90
Syndicate Wars...............................99,90
Suikoden.......................................99,90
Super Pang Collection......................84,90
Tenka..99,90
Total NBA '97.................................84,90
Vandal Hearts.................................99,90
V-Rally..99,90
Warcaft II (Link-fähig)......................99,90
Wild Arms (us)...............................119,90
Wing Commander IV.........................99,90
Xevius 3D/G....................................89,90

PlayStation PLATINUM

Alien Trilogy...................................49,90
Cool Boarders (jp)............................49,90
Destruction Derby............................49,90
Dragon Ball Z (jp).............................49,90
Formula Circus (jp)...........................49,90
Need For Speed................................49,90
Overblood (jp)..................................49,90
Ridge Racer.....................................49,90
Ridge Racer Revolution.....................49,90
Road Rash.......................................49,90
Tekken..49,90
Wipe Out...49,90

Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung
PlayStation mit 4 Spielen........ab 24,00
Nintendo64 mit 2 Spielen........ab 24,00
...einnfach anrufen



プレイステーション™

Alundra (Action-RPG)..................99,90
Arc the Lad Monster & Casino Game
Arkanoid Returns..........................99,90
Resident Evil D.C........................119,90
Boundary Gate (Adventure)......119,90
Breath of Fire III (RPG)..............119,90
Coolboarders 2..........................119,90
Dracula X (Castlevania)..........119,90
Feda2 (RPG)............................119,90
Final Fantasy Tactics (RPG)....119,90
Front Mission Alternative...........119,90
Gamera 2000 (Shooter)...........119,90
Ghost in the Shell (Shooter)........119,90
Gun Bullet (Ego-Shoot. Namco)119,90
Gun Bullet + Guncon...............159,90
I.Q. (Tüftelspiel)........................99,90
Langrisser 1&2 (RPG)...............119,90
Metal Slug (Action-Shooter).......119,90
Monsters Paradise (Board)..........119,90
Riot Stars (RPG).........................129,90
Rockman X4 (limited Edition).....139,90
Run About (Race)......................119,90
Salamander Deluxe (Shooter)....119,90
Samurai Spirits (RPG)................129,90
Stressless Lesson (Puzzle)..........109,90
Space Invaders (Kult)...................79,90
Time Crises+Gun (Ego-Shooter).159,90
The Bombing Islands (Tüftel).........99,90

...weitere Titel am Lager !!!



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Bei uns im Laden...

* Softwarepräsentation
  - auf 2 Großbild-Leinwänden
  - mit GlasTron-3D-Visier
  - auf Demo-Displays
* Internet-Terminals

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

SIE WERDEN ES ÜBERLEBEN...

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK FÜR SONY PLAYSTATION TM & © 1997 DREAMWORKS INTERACTIVE, L.L.C. THE LOST WORLD: JURASSIC PARK TM & © 1997 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. UND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Electronic Arts ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Playstation und sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.

VERGESSENE WELT
JURASSIC PARK™

DreamWorks Interactive

PlayStation

... wenn Sie mit fletschenden Zähnen durch prähistorische Welten jagen. Reißen Sie das Geschehen als T-Rex oder Großwildjäger an sich, oder Sie werden zum Gejagten!